



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS VI – POETA PINTO DO MONTEIRO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E EXATAS – CCHE  
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS COM HABILITAÇÃO  
EM LÍNGUA ESPANHOLA**

**ANNA RITA FERREIRA GUIMARÃES**

**AS NOVAS TIC'S COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE LE NO ENSINO  
FUNDAMENTAL I: O USO DO KAHOOT**

**MONTEIRO-PB  
2022**

ANNA RITA FERREIRA GUIMARÃES

As NOVAS TIC'S COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE LE NO ENSINO  
FUNDAMENTAL I: O USO DO KAHOOT

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso Licenciatura em Letras habilitação em Língua Espanhola da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciada em Letras habilitação em Língua Espanhola.

**Área de concentração:** Linguística Aplicada, Ensino de Língua Estrangeira e Metodologias Ativas.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Ma. Maria da Conceição Almeida Teixeira

**MONTEIRO-PB  
2022**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

G963n Guimaraes, Anna Rita Ferreira.  
As novas TIC's como recurso didático no ensino de LE no ensino fundamental I [manuscrito] : o uso do Kahoot / Anna Rita Ferreira Guimaraes. - 2022.  
36 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Humanas e Exatas , 2022.

"Orientação : Profa. Ma. Maria da Conceição Almeida Teixeira , Coordenação do Curso de Letras - CCHÉ."

1. Ensino Fundamental . 2. Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC. 3. Recurso Didático . 4. Kahoot. 5. Ensino de Língua Espanhola . I. Título

21. ed. CDD 372.65

ANNA RITA FERREIRA GUIMARÃES

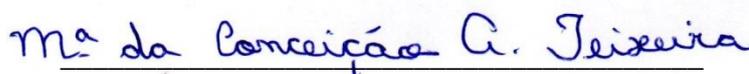
A NOVAS TIC'S COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE LE NO ENSINO  
FUNDAMENTAL I: O USO DO KAHOOT

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso Licenciatura em Letras habilitação em Língua Espanhola da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciada em Letras habilitação em Língua Espanhola.

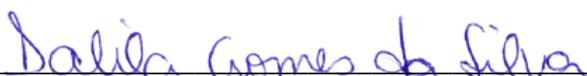
**Área de concentração:** Linguística Aplicada, Ensino de Língua Estrangeira e Metodologias Ativas.

Aprovado em: 02/12/2022.

**BANCA EXAMINADORA**



Prof.ª Ma. Maria da Conceição Almeida Teixeira (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof.ª Esp. Dalila Gomes da Silva  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Esp. Kaio César Pinheiro da Silva  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Aos meus pais, Antônio e Inácia e minha avó materna Helena Ferreira por toda parceria, todo cuidado, todo companheirismo e confiança, DEDICO.

Se você não ler, de onde virá seu saber?

**Paulo Freire**

## LISTA DE IMAGENS

IMAGEM 1: Captura de Tela da Plataforma <i>Kahoot</i> .....	23
IMAGEM 2: Tela de login no Kahoot.....	24
IMAGEM 3: Perfil dos Usuários do Kahoot.....	25
IMAGEM 4: Descrição do Local de Trabalho do Usuário.....	26
IMAGEM 5: Criando Conta de Usuário no Kahoot.....	27
IMAGEM 6: Tela Inicial do Kahoot.....	27
IMAGEM 7: Criação de Kahoot .....	28
IMAGEM 8: Criar Kahoot.....	29
IMAGEM 9: Iniciando Quiz no Kahoot.....	29
IMAGEM 10: Pergunta Disposta no Kahoot.....	30

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2 RECURSOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA .....</b>	<b>9</b>
2.1 FERRAMENTAS DIGITAIS.....	13
<b>3 JOGOS DIGITAIS NO AUXÍLIO AO ENSINO DE LE .....</b>	<b>16</b>
3.1 O <i>KAHOOT</i> .....	19
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>31</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>32</b>

## AS NOVAS TIC'S COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE LE NO ENSINO FUNDAMENTAL I: O USO DO KAHOOT

Anna Rita Ferreira Guimarães<sup>1</sup>

### RESUMO

Na atualidade as tecnologias fazem parte do cotidiano das crianças em fase do Ensino Fundamental. Por isso, os (as) educadores (as) têm adotado elementos tecnológicos como ferramenta pedagógica. Diante desta afirmativa, esta pesquisa tem o objetivo de analisar as novas tecnologias como recurso didático no ensino de Língua Estrangeira (LE) no Ensino Fundamental, enfatizando a utilização do *Kahoot*. Para tanto, o estudo teve como base estudos de autores como Barton (2015), Aranha (2018), Demo (2018), Aquino (2021) e outros que, com suas ideias, puderam contribuir para aferir fidedignidade a esta pesquisa que tem caráter bibliográfica e está calcada em publicações científicas que abordam a questão das novas tecnologias adentrando o universo educacional e contribuindo para tornar as aulas mais atrativas, dinâmicas e visando a interação e aprendizagem dos educandos. Nesta perspectiva, a pesquisa buscou apresentar dados qualitativos acerca do uso do Kahoot e contribuir com uma discussão sobre a inclusão de instrumentos digitais como recurso didático capaz de auxiliar no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem de alunos do ensino fundamental.

**Palavras-chaves:** Ensino Fundamental. Tecnologias. Recurso Didático. Kahoot.

### RESUMEN

Hoy en día, las tecnologías forman parte de la vida cotidiana de los niños en la fase primaria. Por lo tanto, los educadores han adoptado elementos tecnológicos como herramienta pedagógica. En vista de esta afirmación, esta investigación tiene como objetivo analizar las nuevas tecnologías como recurso didáctico en la enseñanza de lenguas extranjeras (LE) en la escuela primaria, enfatizando el uso del Kahoot. Para ello, el estudio se basó en estudios de autores como Barton (2015), Aranha (2018), Demo (2018), Aquino (2021) y otros que, con sus ideas, pudieron contribuir a evaluar la confiabilidad de esta investigación que tiene carácter bibliográfico y se basa en publicaciones científicas que abordan el tema de las nuevas tecnologías que ingresan al universo educativo contribuyendo a que las clases sean más atractivas, dinámicas y orientadas a la interacción y el aprendizaje de los alumnos. Interacción y aprendizaje de los estudiantes. En esta perspectiva, la investigación buscó presentar datos cualitativos sobre el uso del Kahoot y contribuir a una discusión sobre la inclusión de instrumentos digitales como un recurso didáctico capaz de ayudar en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de primaria.

**Palabras clave:** Escuela primaria. Tecnologías. Recurso Didáctico. Kahoot.

---

<sup>1</sup> Graduanda do curso de Licenciatura em Letras com Língua Espanhola da Universidade Estadual da Paraíba, campus VI, Monteiro-PB. E-mail: anna.guimaraes@aluno.edu.br.

## 1 INTRODUÇÃO

Na atualidade, o ensino tem passado por uma revolução quando se leva em consideração o uso de novas tecnologias como recurso pedagógico. Nesse sentido, esta pesquisa tem como tema: As Novas Tecnologias como Recurso Didático no Ensino de LE no Ensino Fundamental I: O Uso do *Kahoot*. Assim, pretende-se levantar dados qualitativos a respeito da utilização do jogo *Kahoot* como meio para dinamizar as aulas e facilitar a aprendizagem da língua espanhola. Para tanto, é necessário compreender a utilização do *Kahoot* como instrumento pedagógico para o ensino de Línguas Estrangeiras (LE) no ensino fundamental I.

A pesquisa teve natureza bibliográfica e está fundamentada em estudos de autores que analisaram o uso do *Kahoot* no ensino regular, em específico quanto ao ensino de LE. De acordo com Silva, Oliveira e Silva (2021), a pesquisa bibliográfica permite a construção de um estudo a partir de uma revisão de literatura da temática escolhida para análise científica. Dessa maneira, foram selecionadas algumas publicações na plataforma eletrônica de publicação de periódicos científicos *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e em outras fontes de publicações acadêmicas, tais como artigos científicos e livros que contemplam a temática pesquisada. Pode-se citar Barton e Lee (2015), Aranha (2018), Demo (2018), Aquino (2021) e outros como autores selecionados para fundamentar o presente estudo.

Sendo assim, o objetivo geral da pesquisa foi analisar a importância do uso do *Kahoot* no ensino de LE como ferramenta de facilitação da aprendizagem. Os objetivos específicos se resumem nos seguintes tópicos: verificar a utilização das novas TIC's no Ensino Fundamental I; analisar o papel do professor como mediador entre os recursos digitais e os alunos no espaço da sala de aula; identificar se há dificuldades de acesso às TIC's por parte dos discentes, conhecer a plataforma *Kahoot* e a forma de acesso ao jogo.

A discussão da pesquisa firmou-se nas seguintes questões: O uso das novas TIC's resultou em benefícios para o processo de ensino e aprendizagem? Pode-se demonstrar a relevância do jogo *Kahoot* para o ensino de LE? A escola precisa se adaptar às novas TIC's para acompanhar as transformações ocorridas pelo advento da *internet*? O motivo para a elaboração da pesquisa surge a partir da necessidade de encontrar respostas para as questões expostas neste parágrafo.

A justificativa para a escolha do tema da pesquisa se ampara no fato de que na atualidade, no âmbito educacional, os professores precisam conhecer e buscar capacitação

para o acesso e utilização de mídias digitais. Quanto ao ensino de LE, nota-se relevante o uso de ferramentas tecnológicas que facilitam a aprendizagem a partir da gravação e reprodução de áudios que se encontram ao dispor de todos na rede mundial de computadores, conforme ressaltado por Paiva (2018). Assim, é relevante discutir a importância de se investir em ferramentas tecnológicas que resultem na qualidade do ensino e aprendizagem de LE e, com isso, tornar efetivo o desenvolvimento das habilidades orais e escrita desta disciplina que compõe o currículo do Ensino Fundamental.

O desenvolvimento do presente trabalho está dividido em dois tópicos: o primeiro faz uma análise da questão dos recursos didáticos para o ensino de LE e apresenta informações acerca da compreensão da utilização de ferramentas digitais como recurso didático; o segundo é levantada uma discussão sobre a utilização dos jogos digitais no ensino de LE, enfatizando a importância do *Kahoot* como recurso que contribui para tornar o ensino de LE um processo interessante e interativo para os alunos. Na conclusão do artigo são delineadas considerações pertinentes à utilização das TIC's e a contribuição da pesquisa para a compreensão da temática, bem como para a produção de conteúdo que pode ser importante para outras pesquisas.

Nesse sentido, este estudo defende o uso do *Kahoot* como instrumento pedagógico para o ensino de LE no Ensino Fundamental I, que tem como público crianças com idade de 6 a 10 anos e que já passaram pela fase de alfabetização e devem ter as habilidades de ler e escrever desenvolvidas. O *Kahoot* é uma ferramenta que pode facilitar o processo de ensino e aprendizagem por meio da criação de questionários, podendo o professor fazer seu uso de forma lúdica, tornando suas aulas mais atrativas e prazerosas para os alunos.

## **2 RECURSOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA**

Neste tópico será discutido quais recursos didáticos são utilizados para o ensino de LE, em específico o uso de tecnologias. Segundo Machado e Blumentritt (2018), os recursos didáticos contribuem para facilitar a compreensão pelos alunos do conteúdo de LE, além disso, ajuda o professor a motivá-los a manter contato com instrumentos didáticos capazes de auxiliar na construção do saber.

Os autores ainda citam diversos recursos capazes de tornar a aula do professor mais dinâmica e didática, a saber:

Existem vários recursos didáticos disponíveis para serem usados e para tornar uma aula diferenciada. Pode-se citar uso de computadores no laboratório de informática

data show, rádio, CD, DVD, filmes, retroprojektor, jornais, revistas, cartazes, quadro de giz, internet, livros, textos, gravuras e outros que são usados pelos professores<sup>2</sup>. Essas ferramentas servem para aperfeiçoar as aulas de língua estrangeira, deixando-as mais atrativas, o que fortalece o processo de ensino-aprendizagem na construção de um conhecimento que amplia as habilidades orais e escritas.

Dessa forma, infere-se que os recursos didáticos utilizados no ensino de LE são relevantes por facilitar a aprendizagem e para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas para os alunos, provocando o interesse pelos conteúdos e, por conseguinte, promovendo a melhora do aprendizado.

Uma questão também importante referente ao ensino de LE está relacionada à motivação do aluno para o processo de aquisição do conhecimento. Neste sentido, os recursos didáticos podem ser aliados do professor quando estes chamam a atenção dos alunos e os estimula à participação em sala de aula. Pode-se observar que o fator motivação está intrincado com os objetivos a serem obtidos a partir do ensino de LE, quando se leva em consideração que motivar os alunos depende do fazer pedagógico e da construção de um espaço educativo diversificado, atrativo e acolhedor.

Para Silva e Mesquita Neto (2014, p. 3):

Sendo possível perceber que a motivação nos direciona a aprendizagem, então, pode-se considerar a motivação como um fator de extrema relevância no âmbito educacional de segundas línguas, possibilitando o impulso que move os alunos para o conhecimento de um idioma novo.

Verifica-se que o material didático é mencionado como um elemento de contribuição para que o professor alcance um ensino efetivo. Diante desta perspectiva, os recursos didáticos devem estar em conformidade com o planejamento de aulas diversificadas e interativas. Recursos didáticos eletrônicos são citados na Lei n. 10.172, de 9 de janeiro de 2001, a qual aprova o Plano Nacional de Educação, de forma que o uso de televisão, rádio e computador como ferramenta para o ensino de LE são mencionados no item 6 Da Educação à Distância e Tecnologias Educacionais, subitem 6.2 Diretrizes, senão vejamos: “A televisão, o vídeo, o rádio e o computador constituem importantes instrumentos pedagógicos auxiliares, não devendo substituir, no entanto, as relações de comunicação e interação direta entre educador e educando” (BRASIL, 2001, p. 45).

Além do exposto, é dito que os recursos didáticos têm seu papel de facilitador da aprendizagem e contribui para a prática do professor, mas que este deve ser o ponto central do

---

<sup>2</sup> Trazendo para a atualidade podemos elencar aqui outros recursos, como é o caso da data shows, celulares, notebooks, tabletes, dentre outros recursos tecnológicos mais modernos.

processo, de forma que sua figura é de mediador entre os alunos e os conteúdos/recursos didáticos. Silva e Mesquita Neto (2014, p. 5-6), afirmam que:

[...] Isso mostra que os recursos didáticos são importantes para o ato de ensinar e aprender, mas o profissional da educação é o ser apto para fazer a mediação entre os conhecimentos e por isso o mesmo deve manter comunicação e interagir com o alunado durante as atividades escolares.

O professor tem o papel de mediador e deve facilitar a participação dos alunos nas atividades que propõem dessa maneira irá auxiliar na utilização das ferramentas digitais, aliás, essa função de facilitador tem menção nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), constando que este profissional é considerado um facilitador no processo do estudante ao buscar o saber. O educador deve encontrar os recursos adequados para tal processo, pois “cabe ao professor organizar e coordenar as situações de aprendizagem, adaptando suas ações às características individuais dos alunos, para desenvolver suas capacidades e habilidades intelectuais” (BRASIL, 1997, p. 28). O planejamento de aulas mais interativas pode ser propício à aprendizagem e auxilia o professor a verificar as singularidades de cada aluno e, com isso, desenvolver as capacidades cognitivas destes.

O pensamento sobre o processo educativo norteado pelos interesses dos alunos não é mais aceito, muitas vezes, especialmente quando se considera que isso pode dispensar o planejamento das aulas e com isso desviando o que precisa ser ensinado pelo professor e aprendido pelo aluno. Esta era uma perspectiva do ensino no Brasil num período que antecede o surgimento da globalização, que traz consigo as inovações tecnológicas e científicas que exigem a formação e a preparação dos indivíduos para a construção de saberes e também para o acesso ao mercado de trabalho cada vez mais competitivo. “A formação escolar deve possibilitar aos alunos condições para desenvolver competência e consciência profissional, mas não restringir-se ao ensino de habilidades imediatamente demandadas pelo mercado de trabalho” (BRASIL, 1997, p. 31).

O desenvolvimento integral do aluno é a meta principal do Ensino Fundamental, evitando concentrar o processo educativo em um só objetivo, como o preparo para o mercado de trabalho. Há uma gama de interesses e pretensões singulares para quem almeja ter acesso à educação.

As transformações sociais ocasionadas pela globalização podem ter influenciado o uso de tecnologias. Dessa forma, entende-se que as tecnologias fazem parte da vida das crianças desde muito cedo. Mesmo antes de saber ler ou escrever elas já têm domínio sobre diversos meios tecnológicos, em que essas habilidades e competências são adquiridas fora do

ambiente escolar. Não incentivar o seu uso nas escolas é negar sua presença na vida dos alunos, o que é um grande erro.

Conforme Silva (2018), o uso de tecnologias nos ambientes educacionais, possibilita que os alunos adquiram uma nova forma de pensar e aprender. Os métodos de ensino junto com as orientações do docente fazem com que os discentes tenham um aprendizado mais significativo, onde terão a curiosidade de manusear os materiais e os instrumentos tecnológicos, tornando-se mais criativos. Desse modo, é necessário que os docentes saibam usar adequadamente os equipamentos e as ferramentas tecnológicas, sendo imprescindível a busca por capacitação para que a aprendizagem do aluno se torne satisfatória no ambiente de sala de aula.

Segundo Pires (2014, p. 10):

A incorporação das inovações tecnológicas só tem sentido se contribuir para a melhoria da qualidade do ensino, principalmente no contexto de produção. A incorporação das inovações tecnológicas só tem sentido se contribuir para a melhoria da qualidade do ensino, principalmente no contexto de produção.

Isto posto, compreende-se que as TIC's são inseridas no ensino objetivando a colaboração e o avanço da qualidade do ensino, em especial no campo da construção de conhecimentos. Contudo, é necessário que os educadores tenham o cuidado para que práticas ultrapassadas persistam e a aprendizagem efetiva não aconteça. Os autores Silva e Duarte (2018) referem-se à questão do tradicionalismo do ensino que sempre esteve fincado na memorização de conteúdos e não na sua compreensão.

Sendo assim, Bottentuit Júnior (2017) deixa claro que o *Kahoot* é um aplicativo projetado para sondagens e avaliação da aprendizagem, introduzindo na sala de aula a aprendizagem baseada na gamificação. Em vista disso, a utilização destas ferramentas pode auxiliar tanto para o Ensino à Distância (EAD) como também para o ensino presencial, contribuindo imensamente para o desenvolvimento intelectual dos alunos, potencializando o processo de construção de seus conhecimentos.

Sendo assim, deve-se frisar que as tecnologias são fruto de diversas mudanças e contribuem para o processo de transformação social que permeia o objetivo educacional de formação integral dos indivíduos, preparando-os para serem protagonistas no processo de transformação de suas realidades. Ademais, no campo do ensino-aprendizagem é importante perceber que as TIC's têm a função de modificar o convívio social.

A linguagem é responsável por oferecer sentido às conversações e facilitar a comunicação entre locutor e interlocutor. O que se apresenta como novo está no evento da comunicação *online*. Barton e Lee (2015) no livro *Linguagem online: textos e práticas*

digitais, discorre sobre como as pessoas têm se comunicado de forma instantânea e chama a atenção para a necessidade da análise da linguagem utilizada na *internet*, o que se tornou algo muito comum.

Outro ponto bastante discutido, refere-se à concordância de que as tecnologias digitais passaram a fazer parte do espaço escolar. Sobre esta questão, Demo (2018, p. 78) afirma que “como sua intrusão na escola são favas contadas, é mais inteligente usar bem, sobretudo não esconder a cabeça debaixo da areia”. O autor, buscou justificar que o universo digital atravessou o caminho da escola de um modo para além do uso do computador, mas com todos os recursos tecnológicos à disposição dos alunos na atualidade, como os telefones celulares e o ativo uso das redes sociais.

## 2.1 FERRAMENTAS DIGITAIS

Nos dias atuais as crianças têm acesso às novas tecnologias desde cedo. Antes de serem matriculadas no ensino infantil e terem seu processo educativo iniciado, as crianças já utilizam as diferentes mídias sociais e recursos tecnológicos, de forma que a escola precisa estar atenta a este campo tecnológico a partir da inclusão das ferramentas digitais nos planos de aula e, até mesmo, no currículo escolar (CAMILO, 2019).

Assim, a utilização de ferramentas pedagógicas no processo de ensino e aprendizagem tem a finalidade de contribuir na formação educativa dos alunos, facilitando a compreensão dos conteúdos e dando um aspecto de modernidade às aulas, de forma que os recursos didáticos utilizados pelos educadores se tornam mais atrativos e, conseqüentemente, um fator de motivação à aprendizagem.

Os professores precisam estar informados acerca das mudanças que possam resultar em novos conhecimentos. As escolas têm o encargo de adaptar as habilidades próprias para que os alunos façam uso adequado das tecnologias. Sendo assim, as ferramentas digitais selecionadas para compor o currículo educativo serão valorosas quando atendem aos objetivos do processo ensino-aprendizagem. Neste contexto, os professores devem estar capacitados para acompanhar as mudanças que a utilização de novas tecnologias traz ao ambiente escolar.

Dessa maneira, é preciso que os estudantes saibam utilizar corretamente os equipamentos e as ferramentas tecnológicas, sendo imperioso a busca por preparo para que a aprendizagem do aluno se torne satisfatória.

Para Gatti (1993 *apud* PIRES, 2014, p. 13):

A incorporação das inovações tecnológicas só tem sentido se contribuir para a melhoria da qualidade do ensino, principalmente no contexto de produção. A

simples presença de novas tecnologias na escola não é por si só, garantia de maior qualidade na educação, pois a aparente modernidade pode mascarar um ensino tradicional baseado na recepção e na memorização de informações.

À vista disso, Bottentuit Júnior (2017) deixa claro que o *Kahoot* se refere a um aplicativo desenvolvido para sondagens e avaliação da aprendizagem, de maneira que é introduzido em sala de aula como parte do processo de aprendizagem realizado com base em gamificação. Dessa forma, a utilização de ferramentas digitais pode contribuir e/ou auxiliar o EAD, assim como o ensino presencial. Desta maneira, pode-se dizer que a utilização de ferramentas digitais no ensino regular<sup>3</sup> pode auxiliar de forma significativa no desenvolvimento intelectual dos alunos, potencializando o processo de construção de seus conhecimentos.

Barton e Lee (2015) vai apresentar a informação relativa às mudanças que as novas tecnologias trouxeram para a sociedade até atingirem o campo da aprendizagem. Tudo foi possível graças à eletricidade que é a responsável por tantas transformações e que possibilitou a invenção de ferramentas como o rádio, a televisão e mais adiante os computadores, os telefones celulares e tantos mecanismos que já foram de grande utilidade ao processo educativo. O autor acrescenta o seguinte acerca dos avanços tecnológicos que auxiliaram a evolução comunicativa entre os indivíduos (BARTON, LEE, 2015, p. 12):

Para dar um exemplo, as práticas de fotografia foram em grande medida digitalizadas – câmeras digitais e compartilhamento online de fotos assumiram o lugar de câmeras fotográficas e álbuns de fotos impressas. Em vez de se reunirem em casa para folhear fotos de um álbum, hoje em dia as pessoas tendem mais a compartilhar fotos com amigos e parentes na internet em sites de redes sociais como o *Facebook* ou em *sites* de compartilhamento de fotos.

O exemplo exposto por Barton e Lee (2015) é algo simples na atualidade, mas que mudou de maneira radical a forma de as pessoas se reunirem. Trazendo o exemplo para o campo educativo, verifica-se que o professor pode utilizar as mídias sociais para compartilhar todo tipo de conhecimento com seus alunos. Esse fato agiliza o processo de transmissão de saberes e estimula o aluno a fazer pesquisas, que pode ser mais estimulante do que a utilização de ferramentas antigas de pesquisa como as enciclopédias.

As ferramentas digitais no processo de ensino de LE ganharam proporção devido ao fato de desenvolvimento da *internet*. Por conseguinte, instrumentos como wireless<sup>4</sup> permitiu o

---

<sup>3</sup> Modalidade de ensino que busca atender a estudantes que frequentam a escola na educação básica com idades consideradas normais de acordo com cada nível de ensino, ou seja, dos três aos dezessete anos, que vai do ensino infantil ao médio.

<sup>4</sup> "Wireless é uma tecnologia que permite a conexão de dois dispositivos através de ondas de rádio, sem haver a necessidade do uso de cabos." Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/informatica/wireless.htm>>. Acesso em: 15 de novembro de 2022.

surgimento de vias de comunicação como o *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *WhatsApp* que podem ser acessados por computadores, *tablets* e aparelhos celulares. Aquino (2021, p. 6), estudando sobre a utilização de mídias digitais no ensino do que denominou de Língua Adicional (LA), advoga que “o aprendizado móvel tem a independência como característica central, tendo função essencial na criação ativa em contexto de LA”. Porém, indica a necessidade de uma análise das vantagens e desvantagens para tal uso no âmbito do ensino e aprendizagem de uma LA.

Um pouco mais adiante, esta autora faz menção ao *Kahoot*, apresentando o seu surgimento como uma ferramenta movida por jogos que utilizam tecnologia educativa. A isso Aquino (2021, p. 7) acrescenta que:

O seu acesso é gratuito e possibilita a realização de tarefas por meio de perguntas estilo *quis*. Para criar as perguntas é necessário se inscrever no site, utilizando a página da internet ou baixando o aplicativo. O uso do *Kahoot* em sala de aula requer uma conexão à Internet e um computador ligado ao projetor, pois as questões do *quis* devem aparecer na tela.

Então, as ferramentas digitais utilizadas no processo de ensino e aprendizagem irão depender de alguns elementos tecnológicos, tais como *internet*, aplicativos e *sites*. O *Kahoot*, como especificado na citação acima, é um aplicativo que pode ser utilizado para a aplicação de questionários e requer a inscrição em um *site* feita pelos professores e pelos alunos que responderão a um *quis* de maneira simultânea.

A necessidade de *internet* para o uso das ferramentas digitais esbarra numa barreira que é o acesso. O uso de ferramentas digitais como instrumento de aprendizagem só é possível, de forma ampla e dinâmica, com a possibilidade de alunos *online*. Contudo, é crescente o número de indivíduos e lares brasileiros com acesso à internet e posse de *smartphone*.

Sobre o número de pessoas no país conectadas à *internet* Silva (2021, p. 15). Apresenta dados de uma pesquisa realizada em 2016 pela Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD/IBGE) e afirma que:

De acordo com a pesquisa, a internet estava presente em 63,6% dos lares e em 94,8% deles havia celulares sendo usados para se conectar à rede, enviando ou recebendo mensagens de texto, voz ou imagens por aplicativos, o que inclui redes sociais, como Facebook, Instagram, Twitter e programas de mensagem, como WhatsApp.

Assim, é proporcional o número de indivíduos que fazem uso das ferramentas digitais mencionadas na citação acima no espaço escolar. De modo geral, é consequente que as ferramentas digitais se tornem parte das relações interpessoais e passem fazer parte do

cotidiano. Paiva (2017 *apud* Silva 2018) ressalta que as ferramentas digitais se encontram integradas no meio social e, é lógico, que estejam presentes na prática pedagógica do ensino regular.

### **3 JOGOS DIGITAIS NO AUXÍLIO AO ENSINO DE LE**

O ensino de LE a partir da utilização de recursos digitais pode ocorrer com a utilização dos jogos digitais e isso é possível graças ao advento das TIC's. Barton e Lee (2015, p. 14) expressam sobre isso a seguinte ideia: “Novas mídias online têm gerado muito interesse multidisciplinar nos últimos anos, da ciência da informação aos estudos de mídias, psicologia e sociologia”. Significa que há uma abertura para o posicionamento educativo de que mídias digitais podem compor a prática pedagógica e gerar resultados satisfatórios no processo da aprendizagem.

O jogo em si, já apresenta uma característica própria no universo escolar. Na escola o jogo tem um papel, que é contribuir para elementos como: interação, socialização, percepção de normas/regras e construção de conhecimento. A construção de conhecimento quando tem o jogo como recurso, permite aos alunos aprenderem com prazer, criatividade e divertimento e aos professores facilita os objetivos do ensino e da aprendizagem.

Neste sentido, Camilo (2019, p. 25) expressa que:

Como qualquer outro conteúdo os jogos e as brincadeiras têm seu objetivo, e deve ser planejado pelo professor com muita cautela, pois são importantes ferramentas mediadoras de aprendizagem. E por serem atividades lúdicas, prazerosas, essas atividades têm em sua essência a aprendizagem e a interação entre as crianças contribuindo assim, para o seu desenvolvimento integral.

Então, não se pode esquecer o princípio base da utilização dos jogos no espaço escolar, entendendo que os jogos digitais terão o papel de facilitar a aprendizagem e contribuir para a formação dos educandos. É necessária dedicação para se ter a percepção real da era digital e o que as ferramentas digitais estão causando no modo de vida atual e as instituições educativas precisam acompanhar as transformações sociais que alcançam/afetam os indivíduos.

Sobre a inclusão do digital no ambiente escolar, Demo (2018, p. 78), diz que:

Como sua intrusão na escola são favas contadas, é mais inteligente usar bem, sobretudo não esconder a cabeça debaixo da areia. A escola que não possui montagem satisfatória digital para fins de aprendizagem está fora da realidade, prejudicando os estudantes.

Assim, o autor vai além da questão da utilização do recurso digital e afirma a potencialidade de tais recursos para uma nova forma do fazer pedagógico. E, a partir disso, pode-se analisar a importância dos jogos digitais no ensino de LE. Levay (2015) apresenta que os jogos digitais são importantes para o processo ensino-aprendizagem e até justifica que “os pais podem pensar que os jogos digitais são perda de tempo e alguns professores podem enxergar esses jogos como inimigos que podem ‘roubar’ o tempo dos alunos” (LEVAY, 2015, p. 43). Contudo, isso se deve à associação que sempre foi feita entre esse tipo de jogo e a ação violenta e sem racionalidade.

Porém, os jogos digitais, utilizados da maneira correta, se tornam ferramentas adequadas ao dispor dos educadores e em favor do desenvolvimento da aprendizagem. Levay (2015, p. 43) defende ainda que “jogos digitais podem trazer benefícios para processos de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades”. Além disso, os jogos são poderosos na questão de motivar os educandos a participar das atividades educativas.

No ensino de LE os jogos são ferramentas bastante úteis para facilitar a mediação entre o conteúdo da aula e o interesse do aluno a aprender. O desafio que se apresenta aos professores quanto ao uso de jogos digitais refere-se à escolha do jogo adequado que atenda ao objetivo da aula planejada e estimule o estudante a participar da atividade proposta por meio do jogo. Assim, o jogo escolhido precisa atender a finalidades pedagógicas.

Santana, Oliveira e Santana (2020) discutem sobre o fato de os alunos, na atualidade, estarem bem inteirados acerca das novas tecnologias e se o professor propõe uma atividade, utilizando jogo digital e este jogo não lhes é interessante, resultando na velha metodologia pedagógica de resolução de exercícios que lhes parecem maçantes, não existirá vantagem alguma no uso dos jogos digitais no contexto educativo.

A isso, Santana, Oliveira e Santana (2022, p. 9), acrescentam que: “Nessa perspectiva, o ensino de línguas deveria possuir um caráter prático e lúdico em sala de aula. Adicionalmente, o professor deveria vencer o tradicionalismo que engessa o pleno desenvolvimento do aluno e provoca aulas monótonas e repetitivas”.

A partir dos textos aos quais houve contato/leitura há sempre um elemento em comum que se refere ao pouco conhecimento por parte dos docentes acerca das ferramentas digitais e sua importância para a aprendizagem. Ao que parece, conforme analisado por Santana, Oliveira e Santana (2020), os jogos digitais e educativos são simples em relação à complexidade de outras ferramentas relacionadas, as quais os alunos utilizam para fins de diversão. Sobre a questão, Santana, Oliveira e Santana (2020, p.), afirmam que:

Salienta-se que a maioria dos jogos educacionais é muito simples em relação aos videogames comerciais de competição e, por isso, não atendem às expectativas dos alunos mais exigentes em virtude de eles já estarem acostumados com a sofisticação dos jogos de entretenimento e, conseqüentemente, as tarefas propostas (por exemplo, efetuar somas ou exercitar a memória continuamente) se tornarem recorrentes.

Outro aspecto colocado pelos autores concorda que a maioria dos jogos digitais é projetada para meninos e isso pode dificultar o interesse das meninas em participar de atividades que utilizem jogos dessa natureza. Então, é interessante a análise por parte dos professores sobre os obstáculos que podem dificultar a utilização de jogos digitais no ensino de LE.

Rodrigues (2018), ao discutir sobre as transformações que as tecnologias trouxeram para a sociedade e para o ensino, apresenta algumas ideias sobre o advento da *internet* para justificar que os alunos de hoje não são aptos para o tradicional método de ensino, fazendo referência a estes com o termo “nativos digitais”. A justificativa para o termo se encerra no fato de que os alunos da era moderna estão envoltos em tudo o que diz respeito ao universo digital e têm amplo acesso a aparelhos tecnológicos.

Complementando suas ideias, Rodrigues (2018, p. 25) relata que: “Essa geração de alunos cresceu cercada por aparatos tecnológicos, e aprendeu desde cedo a utilizá-los. São fluentes nessas múltiplas mídias, processam informações de forma rápida e esperam retorno rápido também. São multitarefas e preferem o visual ao textual”.

É possível que exista a necessidade de aproximar os interesses dos alunos, que são bastantes digitais, e o método pedagógico utilizado pelo professor. A maneira na transmissão dos conteúdos deve ser rápida, instantânea e em acordo com a ferramenta digital utilizada para atrair atenção e alcançar os objetivos da aprendizagem.

Os jogos digitais, em específico, tem características marcadas pelo divertimento e pelo lúdico, mas, é papel do professor aproveitar tais características e mediar a aprendizagem inserindo ou adaptando o conteúdo das aulas aos jogos digitais que utilizar na sua metodologia de ensino. Para Rodrigues (2018, p. 38), a inclusão de jogos digitais no ensino de LE “é um recurso para tentar estimular os alunos a aprenderem determinado conteúdo, e servem também para quebrar a rotina de sala de aula, como uma atividade diversificada”. Diversificar as atividades é um ponto bastante eficaz para estimular a participação dos alunos e os jogos digitais podem ser utilizados no sentido de motivar a interação e a aprendizagem.

Mas, um dado fundamental neste processo é exposto por Lemos (2016, p. 15), ao dizer que “é necessário encontrar a sinergia entre pedagogia e diversão nos jogos educacionais”. Porém, não se trata de uma tarefa de fácil execução e requer dedicação e

capacitação contínua, em razão da necessidade do professor saber utilizar o jogo e dele extrair o melhor possível visto que, como explicado por Lemos (2016, p. 16), “não basta apenas propor a atividade com jogos, é necessário verificar se os alunos estão atingindo os objetivos propostos e fornecer algum tipo de feedback para eles”. O objetivo da aprendizagem é o principal fator ao qual os professores precisam atentar ao propor atividades com a utilização de jogos, sejam estes digitais ou não.

Em consonância com o que foi até aqui exposto, verifica-se o exame de Tumolo, Lorenset e Salbego (2016) propõem que os jogos digitais, como instrumento de ensino e aprendizagem de LE, são tidos como facilitadores da interação entre professores e alunos, e fonte de motivação capazes de oferecer respostas rápidas no processo de avaliação da aprendizagem.

Em complemento à ideia exposta aqui, Tumolo, Loresent e Salbego (2016, p. 3-4), acrescentam que:

De acordo com Prensky (2005), jogos digitais são caracterizados por seis elementos principais, que formam a estrutura básica dos bons jogos, a saber: objetivos, feedback, conflito, competição, desafio, interação e narrativa. Além destes elementos básicos de estrutura, há os gêneros dos jogos, que determinam o tom das missões e objetivos dos jogos, podendo se entrelaçar e se misturar em um mesmo jogo. Eles são oito gêneros: ação, aventura, interpretação, luta, estratégia, simulação, esportes e enigmas.

No *Kahoot*, que é o jogo que será analisado nesta pesquisa, a característica marcante é a interpretação, já que o quiz requer análise interpretativa na resolução das perguntas. A interação também se configura como elemento do *Kahoot*, já que é possível jogar com um número significativo de jogadores. Assim, o seguinte ponto estudado será o *Kahoot*, com a proposta de compreender esse jogo digital como recurso pedagógico.

### 3.1 O *KAHOOT*

De acordo com Martins, Geraldles, Afonseca e Gouveia (2018), o *Kahoot* é um programa tecnológico que tem a função de construir questionários a serem respondidos por indivíduos a partir do acesso à *internet* via *smartphones* ou computadores. Ele proporciona uma interface e uma ativa forma de aprendizagem a partir da perspectiva de motivar os alunos para interagir no jogo e aprender sobre a temática escolhida pelo professor para desenvolver em sala de aula (SILVA; SILVA e DANTAS, 2018).

Após a conceituação do que é o *Kahoot*, é interessante conhecer o seu funcionamento no ambiente escolar. Sendo assim, Sousa (2019) diz que, para uso do *Kahoot* na escola, é necessário ter um *Datashow* e computadores com acesso à *internet*. A elaboração de um

formulário tem o modelo de um questionário físico, com alternativas das questões para a seleção da resposta.

Numa visão geral, pode-se apresentar pontos centrais sobre *Kahoot*, segundo informações Sousa (2019) da seguinte maneira:

- ✓ O *Kahoot* é um recurso de aprendizagem constituído a partir de um *quiz* de múltipla escolha;
- ✓ Pode ser utilizado para fins de interação entre professor e aluno;
- ✓ A via de utilização do *Kahoot* é computador ou *smartphones* com acesso à *internet*;
- ✓ O jogo resulta numa pontuação conforme o aluno vai acertando as perguntas de múltipla escolha;
- ✓ O *Kahoot* se firma como uma ferramenta educacional que ajustado ao fazer pedagógico permite a revisão de conteúdos didáticos;
- ✓ O *Kahoot* oferece um *feedback* instantâneo ao final da atividade realizada pelo professor;
- ✓ O professor pode, ainda, gerar um relatório com informações referentes ao número de erros e acertos, tempo levado por cada aluno para realizar as respostas e obter um quadro geral do desempenho de cada aluno.

Então, se pressupõe que esta plataforma digital tem relevância para o processo de ensino e aprendizagem com amplos meios de utilização pelos educadores. Nesse sentido, Sousa (2019, p. 3-4) enfatiza que:

O *Kahoot* é uma ferramenta que estimula o aprendizado dos alunos de diferentes formas. Por ser uma plataforma de perguntas e respostas, onde cada pergunta terá um determinado tempo para responde-la, isso irá fazer com que o aluno tome decisões em um curto período de tempo, fazendo com que ele tenha raciocínios mais rápidos e precisos num futuro próximo.

Quanto ao uso do *Kahoot* no ensino de língua espanhola, Matias (2019) diz tratar-se de uma novidade e considera que esta ferramenta digital confere maior motivação e interação por parte dos alunos, já que a utilização de dispositivos móveis é parte do cotidiano destes, fato que facilita a aceitação dos dispositivos de aprendizagem.

O professor tem uma função desafiadora com a utilização de jogos digitais no contexto educativo, entre tantas está a construção de novos conhecimentos. Nesse sentido, o trabalho se intensifica pela necessidade em lidar com uma linguagem diversificada como a que envolve as novas tecnologias. O desafio está no ato de ir além em sala de aula e engajar-se ao universo digital e auxiliar a escola a adaptar-se e adequar o ensino às tecnologias digitais. Para Camilo (2019, p. 19) “é preciso que os professores se adaptem às mudanças que

vem ocorrendo na área educacional com a inserção das tecnologias”. A adaptação dos professores às transformações que as TIC’s vêm proporcionando é relevante, no sentido de auxiliar os alunos a fazer uso proveitoso do que as ferramentas digitais podem oferecer em relação ao ensino e à aprendizagem.

Ao se falar do ensino de LE e a utilização de recursos digitais como o *Kahoot*, importa dizer que o professor tem a preocupação de alcançar a finalidade do processo que é a aprendizagem. Para tanto, é preciso buscar capacitação para conhecer e saber utilizar, de forma adequada, os recursos digitais, especialmente no ensino fundamental quando ainda há crianças que não sabem ler. Yong (2021, p. 122) fala que “é na formação inicial e continuada que o professor de Língua Espanhola está se capacitando para que possa se tornar uma pessoa autônoma e crítica no uso das tecnologias digitais em sua prática pedagógica”. Sendo assim, o professor de língua espanhola precisa estar em processo de formação continuada para que possa atender seus alunos em conformidade com as novas TIC’s, quando da inclusão destas no planejamento de suas aulas.

O ensino de espanhol por meio da *internet* e, isso engloba o uso de recursos digitais como o *Kahoot*, é analisado por Lázaro (2004) no tópico do livro *Vademécum para la Formación de Profesores: Enseñar Español como Segunda Lengua (L2) /Lengua Estrangera (LE)* intitulado *Aprender Espãñol a Través de Internet: Um Entorno de Ensenãza y Aprendizaje* e o papel do professor neste processo é bem enfatizado. Nesse sentido, a autora analisa que neste contexto o professor precisa dispor de ferramentas adequadas que facilitem a compreensão dos alunos acerca dos conteúdos relativos ao ensino da língua espanhola. Aqui, pode-se destacar ao que a autora relata sobre cooperação e interatividade por parte dos professores e estudantes e a questão do acesso às ferramentas digitais.

Quanto a esta situação, nota-se a preocupação na seleção de uma ferramenta digital que esteja em consonância com que se pode conceber no ensino como recurso didático. O professor deve ter domínio da plataforma escolhida para utilizar com seus alunos para que seja capaz de orientá-los sobre as nuances do acesso virtual, embora nos dias atuais já se observa certa propensão das crianças e adolescentes para esse universo repleto de internautas. A partir disso, importa também oferecer aos alunos uma explicação clara e objetiva dos conteúdos da matéria, bem como dos objetivos linguísticos.

Assim, o uso de jogos digitais, a exemplo do *Kahoot*, no ensino de LE é defendido por James Paul Gee (2007 *apud* RODRIGUES, 2018) ao justificar que a aprendizagem de fato pode ocorrer se o estudante, embora que de forma inconsciente, alcance uma concepção

interna dos processos linguísticos – a gramática, o conteúdo e outros fatores relacionados à LE. Adiante a este pressuposto, Rodrigues (2018, p. 44) acrescenta o seguinte:

Sendo assim, torna-se relevante avaliar de que forma os estudos relacionados à aprendizagem de línguas baseada em jogos digitais podem contribuir para elevar o envolvimento de nossos alunos nesse processo, e capacitá-los a atuarem de forma crítica e reflexiva sobre suas realidades.

É relevante ressaltar que o uso do jogo digital como instrumento pedagógico é algo defendido, na atualidade, por especialistas em educação por considerar o acesso a plataformas digitais que foi facilitada pelo advento da *internet* e das TIC's em si. O *Kahoot* se enquadra nesse novo panorama educativo e surge com a perspectiva de facilitar o ensino e a aprendizagem de LE. Fica evidenciado o papel do professor como mediador entre os alunos e as TIC's que podem ser utilizadas como ferramenta didática. Além disso, o jogo oferece à aula elementos bastante dinâmicos que são a interatividade, a criatividade e a motivação para participar das atividades propostas pelo professor.

Para a visualização de como o *Kahoot* funciona, acessou-se o Manual *Kahoot* – Manual do Docente publicado em 2020 pelo Centro Universitário de Jaguariúna (UNIFAJ), Centro Universitário Max Planck (UNIMAX) e pela Faculdade de Agronegócio de Holambra (FAAGROH). Depreende-se do manual que o jogo *Kahoot* pode ser acessado de forma gratuita por meio do aplicativo mobile, equivalente ao sistema IOS<sup>5</sup>, *android*<sup>6</sup> ou navegador. Assim, o *Kahoot* é apresentado da seguinte forma:

✓ Acesso

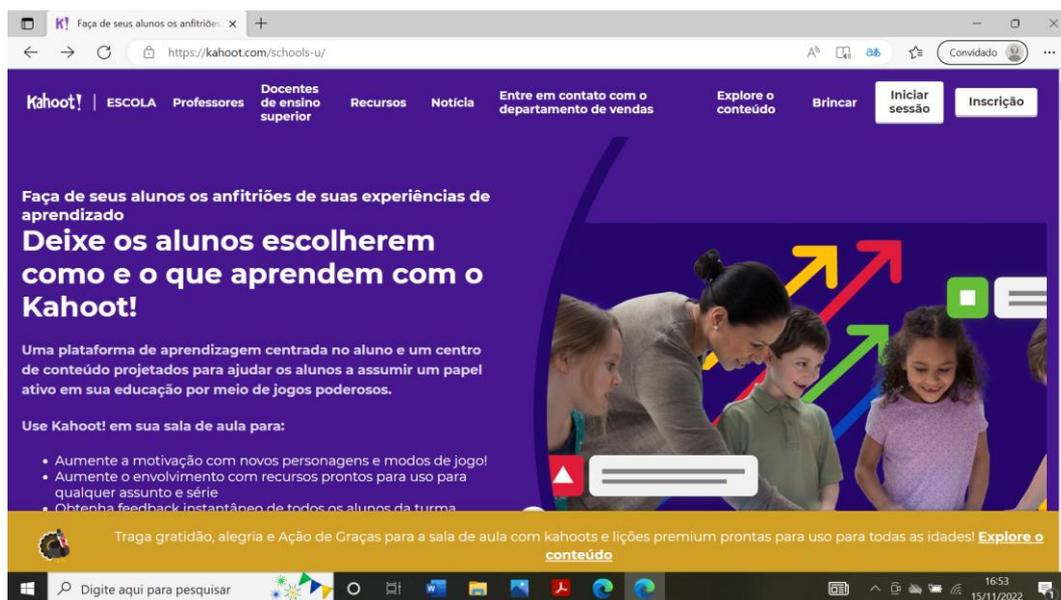
Importa dizer que o primeiro passo para a utilização do *Kahoot* é realizar o acesso na plataforma digital e, como já foi visto nesta pesquisa, é necessário que os sujeitos estejam conectados à internet, de forma que o acesso pode ser feito por computador, *tablet* ou *smartphones*. Sendo assim, mostra-se o passo a passo para o conhecimento do jogo *Kahoot* que teve origem na Noruega e tem finalidades educativas, segundo D'Almeida (2021).

O acesso é feito a partir do link <<https://Kahoot.com/schools-u/>>. Ao clicar no endereço eletrônico da plataforma, encontra-se a janela para o acesso, conforme a captura de tela exposta abaixo:

<sup>5</sup> O iOS é um sistema operacional desenvolvido exclusivamente para dispositivos da Apple. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/ios/o-que-e-ios-significado/>>. Acesso em: 15 de novembro de 2022.

<sup>6</sup> O Android é um sistema operacional desenvolvido pelo Google para dispositivos móveis. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2019/07/o-que-significa-android-conheca-dez-fatos-sobre-o-sistema-do-google.ghtml>>. Acesso em: 15 de novembro de 2022.

**Imagem 1:** Captura de Tela da Plataforma *Kahoot*.



Fonte: <<https://Kahoot.com/schools-u/>>. 2022.

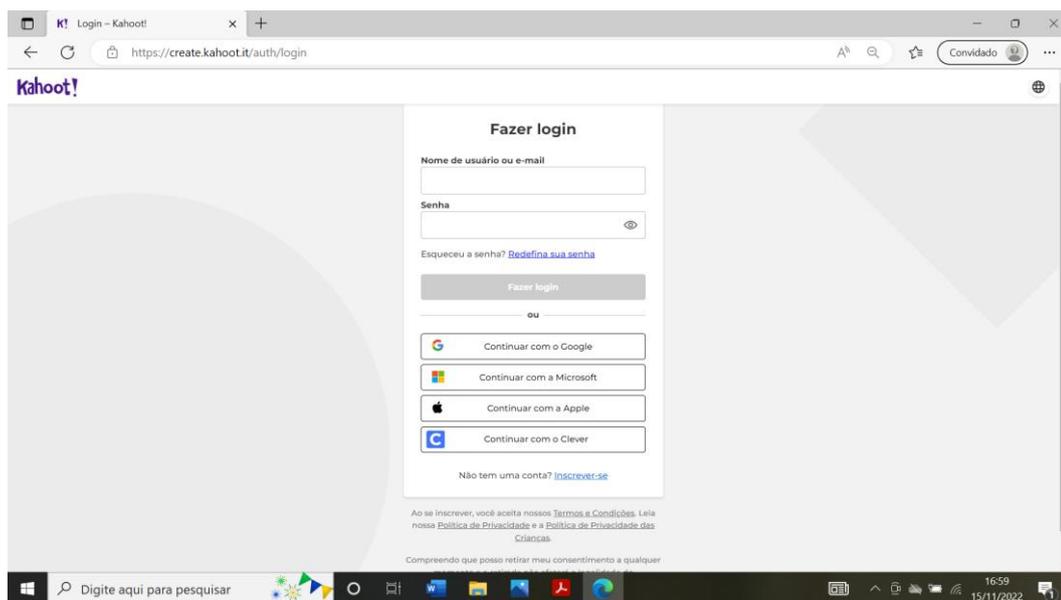
Com a página inicial da plataforma aberta, o passo seguinte é realizar a inscrição para se ter uma conta. Todos que forem jogar no *Kahoot* precisam ter uma conta, ou seja, precisam se inscrever.

#### ✓ Inscrição

O passo seguinte é a inscrição na plataforma que é um processo simples e a partir da figura ilustrativa da captura de tela do *Kahoot* é possível verificar a facilidade para se criar uma conta e navegar utilizando as vantagens que o jogo oferece para dinamizar aulas, motivar os alunos a interagir e aprender o conteúdo didático.

A inscrição é feita a partir de um endereço eletrônico que o usuário possui para acesso ao navegador *Google* ou pela inscrição na própria plataforma do *Kahoot*. Veja a captura de tela da janela de inscrição:

**Imagem 2:** Tela de login no *Kahoot*.



Fonte: < <https://create.kahoot.it/auth/login>>. 2022.

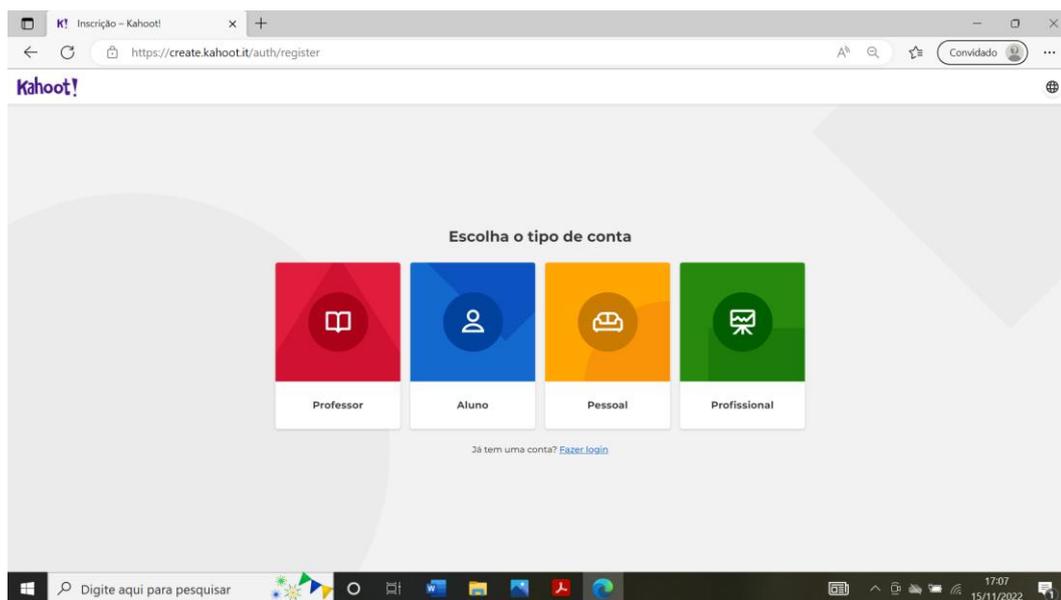
Considerando que o usuário não tenha uma conta no *Kahoot*, este precisará acessar a janela de inscrição clicando em inscrever-se. Assim, a tela seguinte vai direcionar para o tipo de usuário que terá a conta.

No Manual do *Kahoot*, a indicação é que seja selecionado o perfil de professor. Ao selecionar o perfil indicado, abre-se uma nova janela com algumas funções relativas ao local de atuação do interessado em criar a conta na plataforma, que serão usuários.

#### ✓ Usuário

Nesta parte do jogo *Kahoot*, os usuários devem indicar de qual grupo de usuário é integrante. Ao chegar na janela do jogo que faz essa solicitação (grupo de usuário) percebe-se que a maioria das opções são referentes à educação, mas há o perfil para profissionais. D'Almeida (2021) explica que isso ocorre porque o *Kahoot* serve também para outros assuntos, tais como palestras, em que é possível a interação instantânea do palestrante com seu público. Assim, as opções de perfil de usuários são: professor, aluno, pessoal e profissional, conforme visto na captura de tela a seguir:

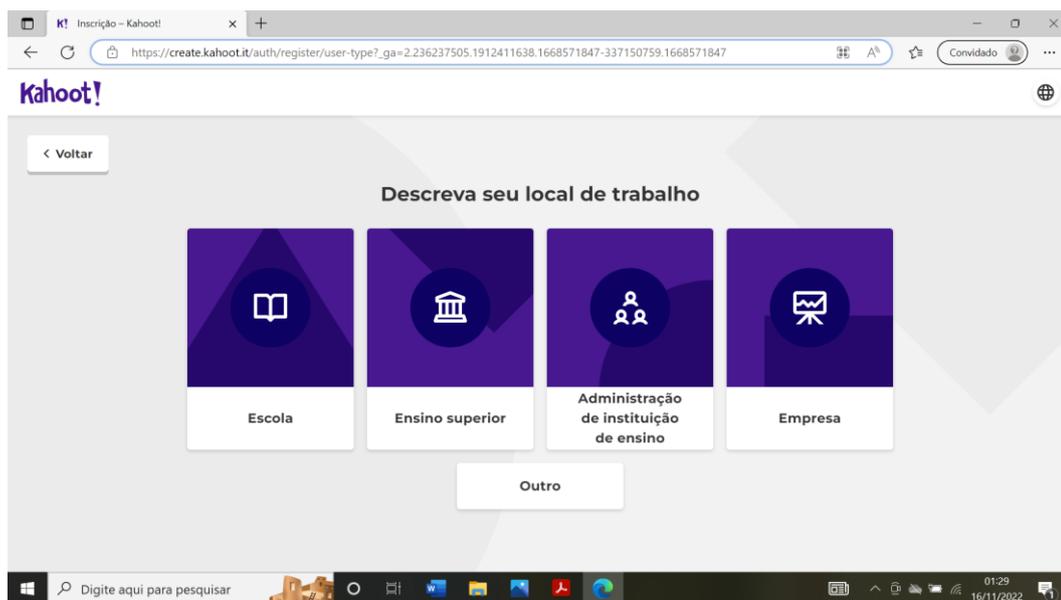
**Imagem 3:** Perfil dos Usuários do *Kahoot* após realizar login.



Fonte: <<https://create.Kahoot.it/auth/register/user-type?ga=2.236237505.1912411668571847-337150759.1668571847>>. 2022.

A tela seguinte do jogo *Kahoot* contém algumas áreas de atuação profissional para que o professor selecione a que é própria da sua prática. As opções são: Escola, Ensino Superior, Administração de Instituição de Ensino, Empresa e Outro. A opção Outro, é para o caso do perfil não está contemplado nesta janela do jogo.

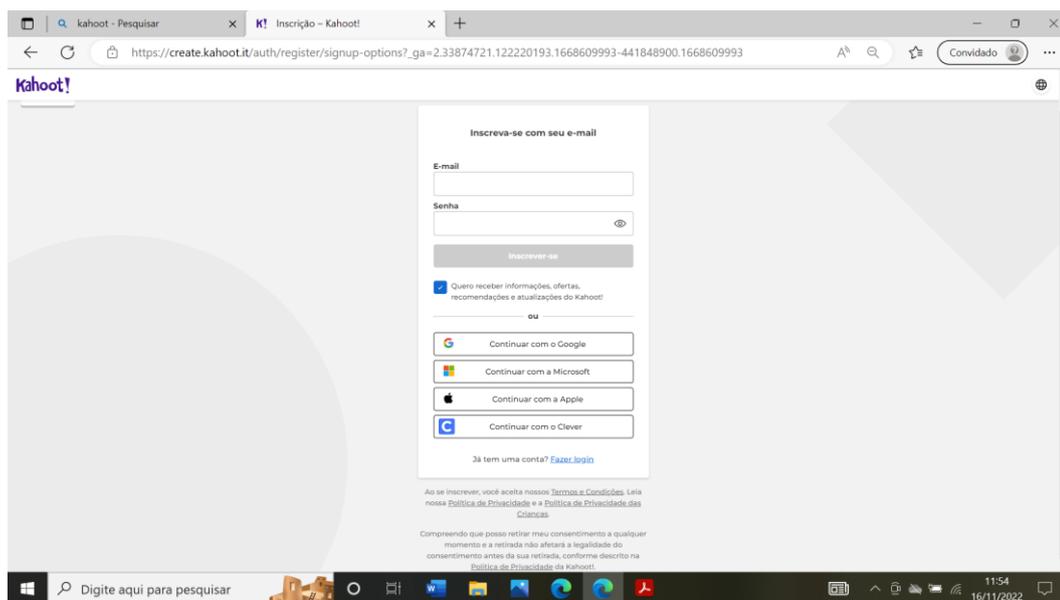
Nesta parte do jogo o importante é acessar a área de atuação profissional do usuário que pretende utilizar a plataforma *Kahoot*. No caso, a opção escola será selecionada e ao ser dado um clique na alternativa “escola”, abre-se a janela seguinte com espaços a serem preenchidos com os dados da conta que ficam salvos na plataforma. Visualizando a imagem 4 é possível compreender melhor esse passo de acesso ao *Kahoot*, a seguir:

**Imagem 4:** Discrição do Local de Trabalho do Usuário.

Fonte: < [https://create.kahoot.it/auth150759-type?\\_ga=2.2.24042656319124116381668571847337150759.1668571847&deviceId=xgdt6M3U66gLNKwZuSHIA&sessionId=1668571846752](https://create.kahoot.it/auth150759-type?_ga=2.2.24042656319124116381668571847337150759.1668571847&deviceId=xgdt6M3U66gLNKwZuSHIA&sessionId=1668571846752)>. 2022.

Ao clicar em escola irá abrir uma nova janela com os espaços para preenchimento de informações que são relativas a *e-mail* e senha do usuário. O professor pode se inscrever também com outra conta do seu navegador padrão e, assim, permanecer logado à plataforma. Esse ponto da tela do *Kahoot* é demonstrado por D’Almeida (2021, p.42), que afirmar ser “possível, ao criar uma conta nova, fazer o cadastro utilizando sua conta do *Google*. Porém, se não tiver, você poderá criar uma conta digitando um *e-mail* válido e criando sua senha pessoal”, conforme exposto da figura seguinte. É bastante simples fazer uma conta na plataforma *Kahoot*, fato que facilita demais o trabalho do professor nesta questão.

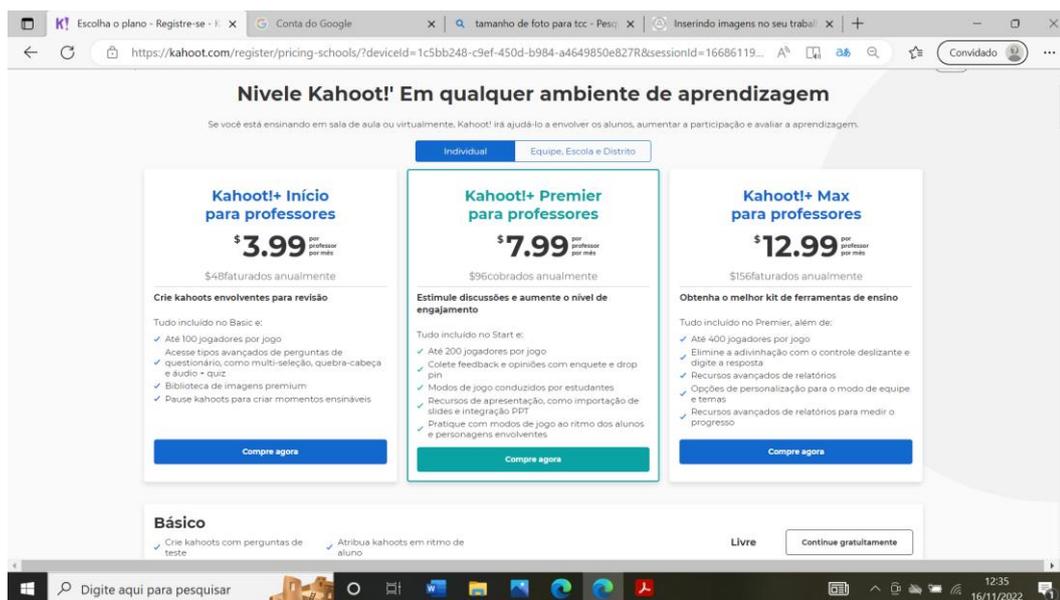
**Imagem 5:** Criando Conta de Usuário no *Kahoot*.



Fonte: <[https://create.kahoot.it/auth/register/signup-options?\\_ga=2.33874721.1668609993-441848900.1668609993](https://create.kahoot.it/auth/register/signup-options?_ga=2.33874721.1668609993-441848900.1668609993)>. 2022.

Após criar a conta no *Kahoot* com e-mail e senha, é hora de navegar na plataforma. A captura tela exposta abaixo oferece um panorama da tela inicial do *Kahoot*.

**Imagem 6:** Tela Inicial do *Kahoot*.



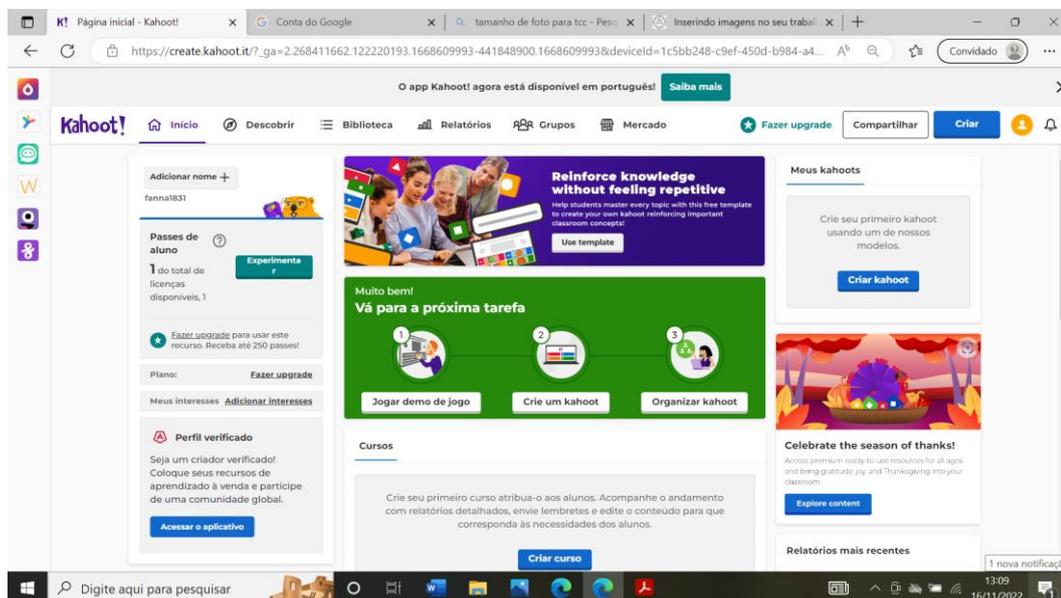
Fonte: <<https://Kahoot.com/register/pricing-schools/?deviceId=1c5bb248-c9ef-450d-b984-a4649850e827R&sessionId=1668611931527&lang=pt>>. 2022.

Nesta aba do *Kahoot* pode-se escolher ter acesso amplo aos recursos da plataforma para o caso de se optar por uma conta, mas o acesso básico é livre e gratuito e adequado à proposta de ensino dos professores.

✓ Criando um *Kahoot*

Estando já registrado na plataforma, a etapa seguinte será a criação de um quiz com o conteúdo a ser desenvolvido com a turma. Veja na imagem 8 a captura de tela que demonstra o primeiro passo para a criação de um *Kahoot*:

**Imagem 7:** Criação do quiz.

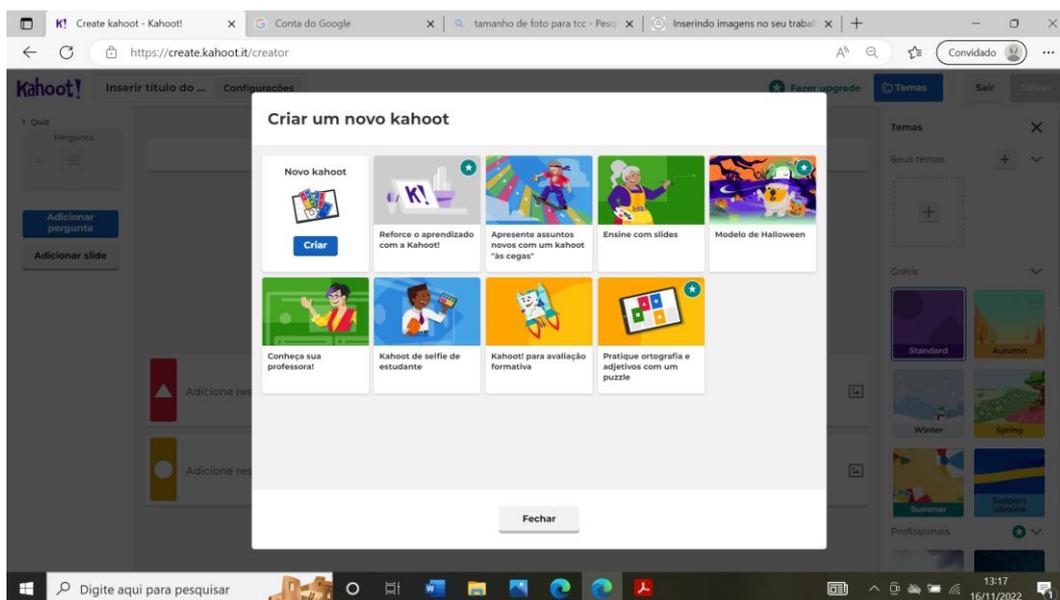


Fonte: <[https://create.kahoot.it/?\\_ga=2.268411662.122220193.1668609993-441848900.1668609993&deviceId=1c5bb248-c9ef-450d-b9a4649850e827R&sessionId=1668611931527](https://create.kahoot.it/?_ga=2.268411662.122220193.1668609993-441848900.1668609993&deviceId=1c5bb248-c9ef-450d-b9a4649850e827R&sessionId=1668611931527)>. 2022.

Para criar um quiz no *Kahoot* é só escolher a opção “Novo *Kahoot*”. É importante frisar que para jogar no *Kahoot* é necessário possuir conta, estar conectado à internet e receber um convite para participação no quiz.

Abaixo, vê-se na imagem a captura de tela referente a aba /que dar acesso à escolha para criação de um *Kahoot*. Assim, o (a) professor (a) deve clicar na opção no botão em azul com a palavra criar.

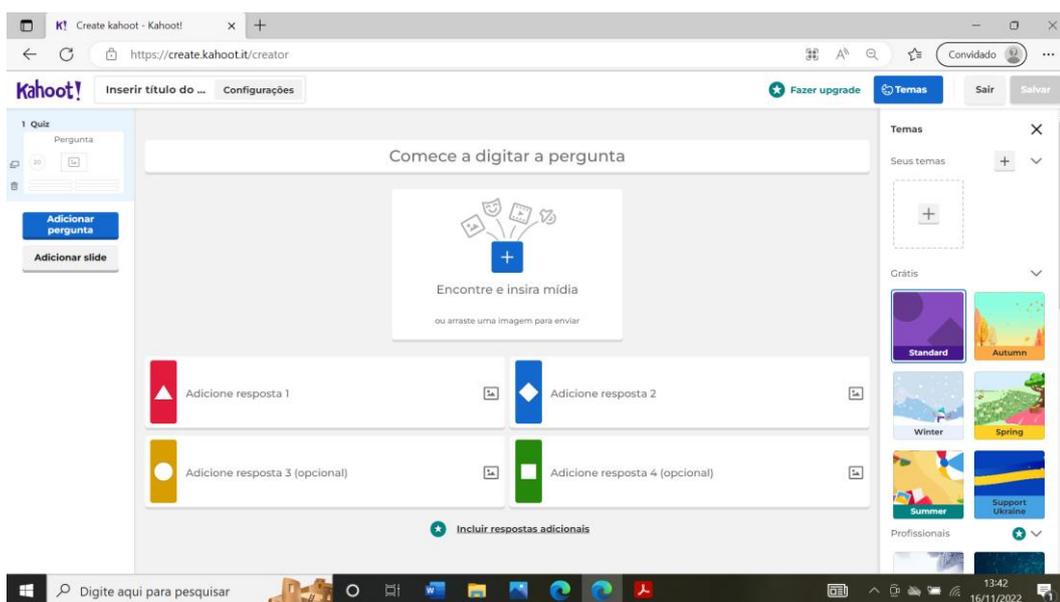
### Imagem 8: Criar Kahoot.



Fonte: <<https://create.kahoot.it/creator>>.

O passo seguinte será criar uma pergunta que pode ter uma ou múltipla resposta. Para iniciar o quiz, o usuário irá clicar na parte que indica a digitação da pergunta e no botão azul adicionar a pergunta ao *Kahoot*, conforme visto na imagem 9:

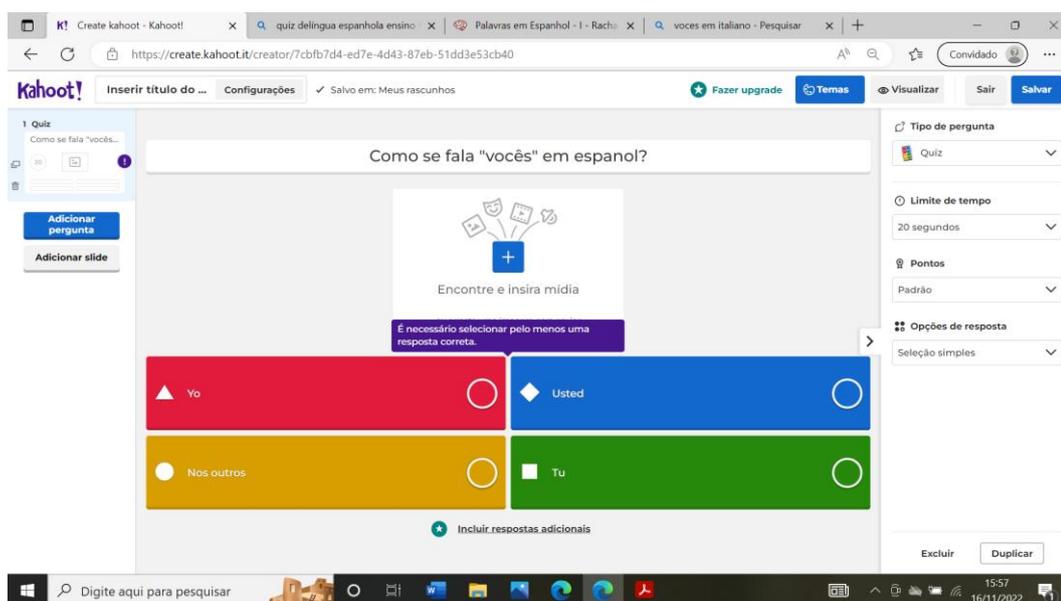
### Imagem 9: Iniciando Quiz no Kahoot.



Fonte: <<https://create.kahoot.it/creator>>.

A plataforma oferece, ainda, a opção de criar um título para o quiz. Além disso, é necessário ir preenchendo o campo de respostas para que o aluno selecione a que julgar correta. A título de exemplo, foi colocada uma pergunta a respeito da língua espanhola para verificar como o quiz é disposto na plataforma, vejamos na imagem 10 abaixo:

**Imagem 10:** Pergunta Disposta no *Kahoot*.



Fonte: <<https://create.kahoot.it/creator/7cbfb7d4-ed7e-4d43-87eb-51dd3e53cb40>>. 2022

Pode-se inserir detalhes às perguntas do tipo imagem, vídeo, figuras. É importante sinalizar qual a resposta correta. O acesso do aluno ao *Kahoot* é feito pelo próprio aplicativo por meio de um link que o professor deve disponibilizar para todos que irão participar do quiz.

O *Kahoot* tem também uma aba para a discussão/debate acerca do conteúdo trabalhado no jogo. E essa discussão é recurso de interação e avaliação que o professor deve aproveitar para dinamizar suas aulas e garantir a aprendizagem pelos alunos. Sobre isso, D’Almeida (2018, p.47), diz o seguinte: “O trabalho com essa ferramenta possibilita ao professor a criação do jogo usando o conteúdo da disciplina, bem como permite a avaliação do desempenho do aluno”. O professor pode estimular os estudantes a participar das atividades por meio do jogo que é um instrumento pedagógico que chama a atenção facilita a interatividade entre professor e aluno. Além disso, o *Kahoot* é uma ferramenta que permite uma forma diferente de avaliar o desempenho dos alunos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para a utilização das TIC's no contexto educativo do ensino fundamental verificou-se que os docentes precisam estar preparados para acompanhar as transformações que ocorrem na sociedade e alcançam a escola. Isso implica desenvolver habilidades e construir novos saberes com a finalidade de intermediar os conteúdos didáticos e a aprendizagem pelos alunos.

Nesse sentido, o *Kahoot* se apresenta como uma ferramenta digital que facilita a criação de conteúdos pelo docente, possibilitando a construção de conhecimento com os discentes a partir de um mecanismo didático, interativo, motivador, criativo, e o estimula a cooperação e o interesse. Assim, portanto entendemos que a função do professor deve ser propor a atividade aos alunos na plataforma *Kahoot*, verificar a questão do acesso à *internet*, da compreensão de funcionamento da plataforma e da aquisição de um perfil, e selecionar o conteúdo a ser desenvolvido por meio deste jogo digital.

Com a elaboração do presente artigo, pode-se analisar o potencial que as TIC's possuem para facilitar o ensino de LE, considerando-se que os alunos do ensino fundamental, na atualidade, são consumidores das mídias digitais, visto que já existem dados estatísticos que apontam para a quantidade de aparelhos eletrônicos utilizados por diversos grupos sociais e entre estes alunos das escolas públicas do país.

Importa considerar, então, que o uso das novas TIC's no ensino de LE vem se fundamentando como uma excelente opção para o processo educativo de discentes do ensino fundamental, uma vez que a escola já vem buscando o seu rompimento com os métodos tradicionais de ensino que já não são capazes de oferecer resultados satisfatórios e em consonância com os objetivos da educação básica. A docência não se encerra na simples transmissão de saberes, mas também no interesse e na participação dos alunos nos conteúdos e em todo o método de ensino e esta participação deve ser crítica, ativa e com resultados efetivos.

Resulta muito claro que a utilização de plataformas, recursos, jogos e outras ferramentas digitais no ensino de LE é positiva tanto para os professores no que toca a alcançar os objetivos do ensino, quanto aos alunos no tocante à construção do conhecimento, e o jogo *Kahoot* se insere nesse universo com significativa ferramenta de aprendizagem e de estímulo à participação e interatividade no âmbito de sala de aula.

## REFERÊNCIAS

AQUINO, Marcella Cherchiglia. **Mudando o Ritmo das Aulas de Alemão como Língua Adicional por meio de Músicas e Mídias Digitais**. Pandaemonium, São Paulo – SP, 2021. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/pg/a/hX5BZtSGRDQZ8v8Wt4t4wbq?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 25 de setembro de 2022.

ARANHA, Simone Dália de Gusmão. SOUZA, Fábio Marques de. Organizadores. **Práticas de Ensino e Tecnologias Digitais**. Coleção Ensino e Aprendizagem, Volume 1. EDUEPB, Campina Grande – PB, 2018.

BARTON, David. LEE, Carmen. **Linguagem Online: Textos e Práticas Digitais**. Tradução Milton Camargo Mota. – 1. Ed. Parábola Editorial, São Paulo – SP, 2015.

BOTTENTUIT JÚNIOR. **O Aplicativo Kahoot na Educação: Verificando os Conhecimentos dos Alunos em Tempo Real**. Universidade Federal do Maranhão, São Luiz – MA, 1017. Disponível em: <<http://fatecead.com.br/ma/artigo01.pdf>>. Acesso em: 03 de novembro de 2022.

BRASIL, Casa Civil. **Lei nº 10.172, de 09 de janeiro de 2001**. Brasília – DF, 2021. Disponível em: <[http://www.punf.uff.br/inclusao/images/leis/lei\\_10172.pdf](http://www.punf.uff.br/inclusao/images/leis/lei_10172.pdf)>. Acesso em: 14 de novembro de 2022.

BRASIL, Secretaria de Educação **Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília - DF, 1997.

BRASIL, Centro Universitário de Jaguariúna, Centro Universitário de Max Planck, Faculdade de Agronegócios de Holambra. Manual Kahoot. 2020. Disponível em: <[https://unifaj.faj.br/hubfs/Manuais%20Presencial%20EAD%202020/Manual%20do%20Docente/KAHOOT\\_manual\\_do\\_docente\\_UNIFAJ.pdf](https://unifaj.faj.br/hubfs/Manuais%20Presencial%20EAD%202020/Manual%20do%20Docente/KAHOOT_manual_do_docente_UNIFAJ.pdf)>. Acesso em: 25 de setembro de 2022.

CAMILO, Ana Graziela Vieira Silva. **A Influência das Tecnologias na Educação Infantil**. Universidade Federal de São João Del Rei. São João Del Rei – MG, 2019. Disponível em: <<http://dspace.nead.ufsj.edu.br/trabalhospublicos/bitstream/handle/123456789/326/Tcc%20corrigido-P%C3%93S%20BANCA%20Ana%20Graziela%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 25 de setembro de 2022.

D'ALMEIDA, Luana Alves. **Gamificação (Kahoot) nas Práticas Pedagógicas: Uma Proposta de Abordagem Lúdico no Ensino**. Faculdades Integradas Norte do Paraná – UNOPAR. Londrina – PR, 2021. Disponível em: <[https://repositorio.pgskroton.com/bitstream/123456789/33244/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o\\_LuanaVers%C3%A3oFINAL.pdf](https://repositorio.pgskroton.com/bitstream/123456789/33244/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o_LuanaVers%C3%A3oFINAL.pdf)>. Acesso em: 27 de setembro de 2022.

DEMO, Pedro. **Atividades de Aprendizagem: Sair da Mania do Ensino para Comprometer-se com a Aprendizagem do Estudante**. Secretaria de Estado de Educação do Mato Grosso do Sul – SED/MS. Campo Grande – MS, 2018.

LEMOS, Regiane de Fátima Franzoi. **O Uso dos Jogos Digitais como Atividades Didática no 2º Ano do Ensino Fundamental.** Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. Biguaçu, 2016. Disponível em: <[https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/168860/TCC\\_Lemos.pdf?sequence=1&amp%3BisAllowed=y](https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/168860/TCC_Lemos.pdf?sequence=1&amp%3BisAllowed=y)>. Acesso em: 01 de novembro de 2022.

LEVAY, Paula Basto. **Jogos Digitais no Ensino e Aprendizagem de Inglês para Crianças.** Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife – PE, 2015. Disponível em: <<https://feliceuel.files.wordpress.com/2018/09/e-jogos-digitais-no-ensino-e-aprendizagem-de-inglc3aas-para-crianc3a7as.pdf>>. Acesso em: 05 de outubro de 2022.

LOBATO, Jesús Sánchez. GARGALLO, Isabel Santos. **Vademécum para la Profesores Enseñar Español como Segunda Lengua (L2) Lengua Extranjera (LE).** Madrid – Espanha, 2004.

MACHADO, Juliana da Silveira. BLUMENTRITT, Laline Brombila. **Uso de Recursos Didáticos no Ensino de Língua Estrangeira.** Revista Desempenho, n.29, v.2, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/rd/article/view/10851/10821>>. Acesso em: 08 de outubro de 2022.

MARTINS, Ernane Rosa. GERALDES, Wendell Bento. AFONSECA, Ulisses Rodrigues. GOUVEIA, Luis Manoel Borges. **Uso do Kahoot como Ferramenta de Aprendizagem.** Instituto Federal de Goiás. 2018. Disponível em: <<https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6979/1/Slides%20IFG%20Kahoot.pdf>>. Acesso em: 03 de novembro de 2022.

PIRES, Rose Ane Travassos. **O Uso das Tecnologias Digitais na Educação e as Relações de Pertencimento dos Sujeitos Escolares.** Universidade Estadual da Paraíba. Princesa Isabel – PB, 2014. Disponível em: <<https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/8769/1/PDF%20ROSE%20ANE%20TRAVASSOS%20PIRES.pdf>>. Acesso em: 25 de outubro de 2022.

RODRIGUES, Jeanne Jesuíno Cardoso. **Jogos Digitais: Uma Experiência de Aprendizagem de Língua Inglesa em uma Escola Pública.** Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia – MG, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/20920/1/JogosDigitaisExperiencia.pdf>>. Acesso em: 03 de novembro de 2022.

SANTANA, Andreza Soares de. OLIVEIRA, Valdicio Almeida de. SANTANA, Vanessa Soares de. **A Importância dos Jogos Digitais na Aprendizagem de Língua Inglesa.** Anais do XIV Colóquio Internacional de Educação. 2020. Disponível em: <<https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/13730/3/2>>. Acesso em: 02 de novembro de 2022.

SILVA, Luzinete Maria da. MESQUITA NETO, José Rodrigues de. **O Uso de Recursos Didáticos Diversificados para Dinamizar o Processo Educativo.** 2014 Disponível em: <[https://editorarealize.com.br/editora/anais/setepe/2014/Modalidade\\_1datahora\\_24\\_09\\_2014\\_17\\_49\\_00\\_idinscrito\\_740\\_427a44931053a5cb701ade349cc0c35a.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/setepe/2014/Modalidade_1datahora_24_09_2014_17_49_00_idinscrito_740_427a44931053a5cb701ade349cc0c35a.pdf)>. Acesso em: 29 de outubro de 2022.

SILVA, Ana Claudia Lima. **O Uso das Novas Tecnologias na Educação.** 2021. Disponível em: <<https://pt.linkedin.com/pulse/o-uso-das-novas-tecnologias-na-educa>>

%C3%A7%C3%A3o-ana-claudia-lima-silva?trk=pulse-article\_more-articles\_related-content-card>. Acesso em 24 de setembro de 2022.

SOUSA, Mateus Alves de. **O Uso da Plataforma *Kahoot* como Método de Ensino-Aprendizagem no Ensino de Matemática.** VI Congresso Nacional de Educação. 2019. Disponível em: < [https://editorarealize.com.br/editora/2019/TRABALHO\\_EV127\\_MD1\\_SA19\\_ID3323\\_26092019101246.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA19_ID3323_26092019101246.pdf)>. Acesso em:25 de setembro de 2022.

TUMOLO, Celso Henrique Soufen. LORENSET, Caroline Chioquetta. SALBEGO, Nayara Nunes. **Recursos Digitais para o Ensino e Aprendizagem de Inglês.** VI Congresso Latino-Americano de Formação de Professores de Línguas. 2016. Disponível em: < <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/educationproceedings/clafpl2016/056.pdf>>. Acesso em: 02 de novembro de 2022.

YONG, Lesly Diana Pimentel. **Ensino de Língua Espanhola: A Integração das Tecnologias Digitais na Formação Inicial de Professores em Região de Fronteiras no Amazonas.** Universidade do Vale do Taquari – UNIVATES. Lajeado – RS, 2021. Disponível em: <<https://www.univates.br/bdu/items/480870c9-c9fd-49b7-9a2a-871d3f1f6b7a>>. Acesso em: 28 de outubro de 2022.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me fortalecido durante toda essa caminhada ao longo desses 5 anos, entre idas e vindas de São João do Cariri a Monteiro. Onde pude iniciar minha carreira profissional e agora fechar o ciclo acadêmico na UEPB campus VI.

Meu agradecimento mais que especial aos meus pais que sempre me incentivaram a ser e se tornar o ser humano que me tornei, a me exemplarem nos momentos que eram necessários e a me auxiliarem sempre que necessitei. A vocês todo meu amor, tudo aquilo que serei futuramente, mérito de todo aprendizado que me passaram.

A minha avó, Helena Ferreira Gouveia por todo apoio, amor e dedicação nesses 5 anos de luta. Agradeço imensamente por sempre está ao meu lado acreditando no meu potencial, na minha capacidade e força de vontade em vencer na vida. A você todo meu amor e gratidão por todo cuidado que por mim teve.

As minhas irmãs Ione e Marielena e sobrinhos Pedro Henrique, Heitor, Lucas e Caio, agradeço pela parceria e apoio, com vocês minha caminhada se tornou mais leve.

Aos meus padrinhos Hilva e Jeferson que me acolheram no início da caminhada em sua casa, cedendo um quarto, a comida e seu amor comigo. Que nunca mediu forças para estar ao meu lado, obrigada por tudo, meus queridos padrinhos. Nessa caminhada vocês foram muito mais que importante na minha vida.

Ao meu namorado Robson Lima que sempre esteve ao meu lado me apoiando e me incentivando, nos momentos bons e ruins da caminhada, a você muita gratidão.

Aos meus amigos que sempre estiveram comigo, mesmo na ausência da distância, meu primo Isaias Rodrigues, Raquel Queiroz e Nathalia Kelly. Aos meus grandes colegas de turma que fizeram dessa caminhada ainda melhor, entre risadas, reclamações, choros... Alderí Lima, Carol Queiroz, Marcicleide, Samuel, Karine Leite, Valdimere, Lindacy, Danilo Lima... Minha eterna gratidão por toda paciência e dedicação para comigo. Obrigada por fazer parte ativamente da minha vida acadêmica. Obrigada por me ajudar tanto, mais do que eu merecia até.

Aos meus familiares, aqueles que sempre torceram por mim e aqueles que nunca sequer torceram, de um jeito ou de outro vocês foram fundamentais no meu sucesso, obrigada.

A minha orientadora, professora e mestre Maria da Conceição Almeida Teixeira, por ter sido uma mestra exemplar durante minha trajetória acadêmica nessa reta final agradeço ainda mais pela sua disponibilidade e paciência para comigo, na qual mesmo diante de todas as dificuldades me ajudou a concluir esse trabalho.

Aos todos os meus professores da graduação que colaboraram para minha formação acadêmica, deixando de cada um, um pouco do que aprendi para que logo mais possa colocar em prática.

Por fim, sou grata a todos que fizeram parte da minha dessa minha trajetória acadêmica, que me incentivaram dando total apoio, amor, atenção e palavras de força. Obrigada a todos vocês que fazem parte da minha vida, tornando-a mais feliz.