

PRÁTICA PEDAGÓGICA COM O APORTE DA TECNOLOGIA *KAHOOT!* PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: USO DO *KAHOOT!* EM UMA TURMA DE INGLÊS AVANÇADO NO CENTRO INTERESCOLAR DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS DE BRASÍLIA

Inacio Muniz Franco Neto¹

Adriana Carla de Araújo Veríssimo²

Lucelena Maria Fernandes³

Monique Bolonha das Neves Meroto⁴

Vanessa Carolina Gomes de Melo⁵

Resumo: O presente artigo tem o objetivo de apresentar experiências adquiridas com o uso de gamificação junto a uma turma de inglês avançado do Centro Interescolar de Línguas Estrangeiras de Brasília, escola pública especializada em ensino de línguas. A ferramenta escolhida para suporte em sala de aula foi o aplicativo *Kahoot!*, cujo histórico de uso em ensino de línguas é vasto e efetivo. O tema se mostra relevante porque a abordagem desta ferramenta como apoio pedagógico, e também como ferramenta de avaliação, é muito explorada em diversos contextos escolares e o objetivo deste artigo é mostrar que a referida

- 1 Graduado em Letras (português/inglês) pela Unisantacruz. Especialista em Metodologia do Ensino da Língua Inglesa pela UNINTER. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: inaciomfn@gmail.com.
- 2 Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. Especialização em Planejamento Educacional pela UNIVERSO. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: adriana.verissimo@hotmail.com
- 3 Graduada em História, pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras Madre Gertrudes de São José. Especialização em História do Brasil, pelas Simonsen. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, pela Must University. E-mail: lucelenamf@hotmail.com
- 4 Graduada em Pedagogia. Graduada em Artes Visuais. Graduada em Educação Física. Graduada em Educação Especial Inclusiva. Especialização em Supervisão Escolar. Especialização em Psicopedagogia e Gestão Escolar. Especialização em Educação Especial Inclusiva. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University -Flórida. E-mail moniquebolonha@gmail.com
- 5 Graduada em Letras Português e Inglês e respectivas literaturas pela Faculdade Anhanguera. Graduada em Pedagogia pela Faculdade UNINOVE. Especialização em Gestão pela FAVENI. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: carolina.gomes.8@icloud.com

ferramenta também pode mostrar-se útil como apoio ao ensino de língua inglesa, com foco na ampliação de vocabulário. A metodologia adotada foi a pesquisa documental e buscas em referencial teórico sobre estes temas. Aliado à uma análise qualitativa e interpretativa sobre a dinâmica em sala de aula. A conclusão que se chega é que de fato há um crescimento na motivação dos alunos pela aprendizagem e, por conseguinte, no aumento considerável do vocabulário proposto. Os desafios de implementação e uso de ferramentas tecnológicas também se fazem presentes, haja vista a falta de acesso de todos a equipamentos tecnológicos mínimos, bem como a falta de uma estrutura escolar adequada. Contudo, com o esforço da comunidade escolar para que se tenha o mínimo de acessibilidade tecnológica, progressos consideráveis podem ser notados no campo linguístico.

Palavras-chave: *Kahoot!*. Língua Inglesa. Tecnologias. Gamificação. Ensino-aprendizagem.

Abstract: The present article aims to present experiences gained from gamification implementation with an advanced English class at the Centro Interescolar de Línguas Estrangeiras de Brasília, a public school specialized in language teaching. The chosen tool for classroom support was the *Kahoot!* application, known for its extensive and effective use in language education. The topic proves relevant as the utilization of this tool as a pedagogical aid and assessment tool is widely explored in various educational contexts. The objective of this article is to demonstrate that this specific tool can also prove useful in supporting English language instruction, with a focus on vocabulary expansion. The methodology adopted involved desk research of relevant literature and a search for theoretical references on these subjects. This was complemented by a qualitative and interpretative analysis of the classroom dynamics. The conclusion reached is that indeed, there is an increase in students' motivation for learning and, consequently, a considerable growth in the proposed vocabulary. Challenges related to the implementation and use of technological tools are also evident, given the lack of access to adequate technological equipment for all students, as well as the absence of a suitable school infrastructure. Nevertheless, with efforts of the school community to ensure minimum technological accessibility, significant progress can be observed in the linguistic domain.

Keywords: *Kahoot!*. English teaching. Technologies. Gamification. Teaching-learning.

Introdução

Neste artigo busca-se trazer à pauta o uso dos jogos digitais, especificamente a ferramenta *Kahoot!* como suporte para o ensino e para aprendizagem de inglês no contexto de uma escola pública de ensino de línguas estrangeiras modernas, em particular a língua inglesa como segunda língua.

Em tempos atuais, onde tudo acontece de forma ágil e constante, é demandado do docente o uso de tecnologias para o enriquecimento das aulas e motivação dos alunos. Essas exigências se fazem necessárias devido à dificuldade de dissociar ensino e tecnologias, num contexto contemporâneo, levando os professores a fazerem uma reflexão, especialmente os professores de língua inglesa, em utilizar recursos tecnológicos para a efetivação da aprendizagem. Para que isso aconteça, faz-se necessário aproveitar situações onde haja o uso da *internet* em favor do ensino, bem como pontuar as dificuldades em trabalhar em uma escola onde nem todos os alunos têm acesso à internet ou aparelhos tecnológicos (*smartphones, tablets, laptops*) no momento das aulas. De acordo com Moran (2013, p. 8), com o intuito de desenvolver atividades pedagógicas satisfatórias, considera-se que o ensino com apoio da *internet* exige uma porção de bom senso, de atenção, de intuição e de gosto estético, almejando uma aula bem planejada e com objetivos claros.

Como forma de delimitação, a ferramenta tecnológica escolhida para análise, neste artigo, foi a ferramenta *Kahoot!*, que é um aplicativo baseado em jogos e possibilita uma aprendizagem ativa por meio da gamificação. Esse aplicativo foi escolhido como ferramenta para apreciação deste artigo devido a sua relevância como ferramenta genuinamente em inglês e amplamente usada no ensino de idiomas ao redor do globo.

Pensando nisso, o objetivo da pesquisa foi a observação do uso do aplicativo *Kahoot!*, em uma turma de nível avançado. O objetivo está em analisar, de forma qualitativa, a evolução do processo de aprendizagem de vocabulário, com o suporte da gamificação disponibilizada pelo aplicativo *Kahoot!*. A justificativa deste artigo existir está em saber como o professor usa a ferramenta em questão para tornar a aula de língua inglesa mais atraente e até como ferramenta avaliativa. A metodologia empregada foi a busca em referencial teórico sobre os temas envolvidos, quais sejam: avaliação, tecnologias educacionais e ensino e aprendizagem, aliado à pesquisa qualitativa na sala de aula.

Este trabalho visa também aproximar os profissionais da educação do mundo das tecnologias, apresentando informações basilares e uma proposta de sua utilização no ensino da língua inglesa, e assim, oportunizar uma análise de sua prática docente, convidando-os a refletir acerca da possibilidade de usar tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, desmistificando a ideia de que tal prática exige extrema preparação e domínio por parte do professor.

Quanto à estrutura, o artigo está organizado em seções. Na introdução, faz-se uma contextualização da pesquisa, a qual traz o objetivo principal e os objetivos específicos do trabalho e a justificativa. Na segunda seção, procura-se trazer brevemente uma contextualização da pesquisa e algumas reflexões sobre o ensino da língua inglesa no contexto da escola pública, particularmente no contexto do Centro Interescolar de Línguas Estrangeiras, embasados por revisão de literatura sobre o assunto. Na sequência, uma breve explicação do universo do aplicativo *Kahoot!*, com base em referencial teórico já encontrados sobre este tema. Por fim, uma breve explanação da experiência com o uso da ferramenta *Kahoot!* com os alunos da referida escola e, em seguida, as considerações finais e referenciais bibliográficos que nortearam os aspectos teóricos deste artigo.

A necessidade de se usar mídias digitais para o ensino, pode-se escapar dessa realidade?

A pesquisa no Centro Interescolar de Línguas - CIL

A pesquisa se deu neste ambiente escolar devido à prática docente do pesquisador nesta instituição de ensino e por notar o maior interesse por parte dos alunos por conteúdos abordados com apoio de tecnologias - como a gamificação - em detrimento às aulas ditas “tradicionais”. Devido à prática com diversas turmas, de diversos níveis, observa-se que a tendência em usar os aparatos tradicionais ainda é uma constante.

Foi considerado usar a ferramenta *Kahoot!*, como ferramenta na pesquisa, devido a sua facilidade de entendimento e pela relevância dos recursos disponíveis no aplicativo, auxiliando o professor a criar atividades educacionais mais atrativas no ensino de língua inglesa. Levando-se em consideração que as tecnologias são uma realidade vivenciada por alunos, que estão em constante contato com dispositivos digitais desde a infância.

(Carlos, 2018, p. 12)

A aplicação desta pesquisa foi em uma turma de nível 3C, considerado pela instituição como um dos níveis finais do curso de inglês, onde os alunos já possuem um nível de proficiência linguística satisfatório e pode ser considerado nível intermediário/avançado, segundo o *Common European Framework*, instituição europeia que parametriza os níveis de conhecimentos linguísticos em inglês. O foco das atividades a serem observadas, com o uso do aplicativo *Kahoot!*, foram as atividades de aprendizagem e expansão de vocabulário de determinado tema.

Referencial Teórico

A abordagem do uso de tecnologias para o uso no ensino de língua inglesa: o que dizem os documentos

A Base Nacional Comum Curricular, doravante BNCC⁶, é o documento mais recente que trata sobre orientações a respeito do ensino de língua estrangeira (inglês), e é possível ler que este documento traz norteamentos em sintonia com as práticas sociais do mundo digital e que devem ser estimuladas no ambiente escolar à medida que:

Ampliação da visão de letramento, ou melhor, dos multiletramentos, concebida também nas práticas sociais do mundo digital – no qual saber a língua inglesa potencializa as possibilidades de participação e circulação – que aproximam e entrelaçam diferentes semioses e linguagens (verbal, visual, corporal, audiovisual), em um contínuo processo de significação contextualizado, dialógico e ideológico (Brasil, 2017, p.240).

Desta feita, nota-se que o documento incentiva o uso de tecnologias para o ensino e para a aprendizagem de língua inglesa. O documento vai além e considera o uso de recursos midiáticos e de ferramentas tecnológicas como “imprescindível”. (Brasil, 2017, p.240)

A necessidade de usar meios tecnológicos variados já faz parte de uma grande parte das escolas brasileiras, pois se constata que a geração que está atualmente na escola já é uma geração nativo-digital⁷. Logo, a

6 Em 2015 foi feita a primeira versão da BNCC. Várias reformulações e atualizações foram feitas nos anos seguintes até à versão atual, de 2023. Todas as versões foram consultadas, inclusive a versão mais atual, tratada neste artigo.

7 ³ Este termo foi cunhado pelo norte-americano Marc Prensky, segundo o qual o autor atesta que todos as crianças e adolescentes atuais já nasceram e cresceram com as tecnologias no seu

necessidade de somar e validar estes recursos nos planejamentos de aula é indiscutível, cada vez mais se afastando dos métodos tradicionais, que já não motivam os discentes.

Kahoot!: uma ferramenta tecnológica que auxilia no ensino e aprendizagem da Língua Inglesa

A língua inglesa pode ser abordada de diversas formas, a depender de qual competência linguística se almeja abordar em determinado tempo/ aula. Todavia, o uso de inúmeros recursos tecnológicos pode ser aplicado, ficando a critério da escola e professor selecioná-los, dentro do seu contexto pedagógico. Nesse sentido, uma alternativa muito viável ao suporte de ensino-aprendizagem, em um contexto de sala de aula, é o aplicativo *Kahoot!*.

Costa (2016, p. 01 conforme citado por Carlos, 2018, p.23) entende o *Kahoot!* como uma plataforma de criação de questionários, de pesquisas e de *quizzes*, tendo como base jogos com múltiplas escolhas. Essa forma de usar o aplicativo é, de fato, a mais explorada pelos professores, mas está longe de ser a única. O universo da plataforma *Kahoot!* oferece dezenas de possibilidades.

A prática docente prova que os estudantes se sentem muito mais motivados quando postos em situações análogas a competições, entusiasmando-os a participar de atividades e de dinâmicas e, por conseguinte, interessando-se pelo conteúdo do idioma estudado.

Na visão de Silva et al. sobre o aplicativo *Kahoot!*, ele afirma:

Essa opção é utilizada para fazer questões referentes a um determinado tema, passando ser uma ferramenta viável e interessante para o professor. Uma vez que, em uma aula expositiva essa opção permite questionar rapidamente os participantes sobre um determinado tema, evento ou ocorrência. Isso possibilita que o educador tenha a possibilidade de fazer uma sondagem do perfil da turma, bem como obter indícios de suas concepções alternativas a respeito de um fenômeno. (Silva et al., 2018, p. 784).

Como se pode observar através de leitura de referencial teórico sobre trabalhos científicos sobre o tema *Kahoot!*, essa ferramenta pode ser um suporte excepcional para professores, tanto para a prática pedagógica

em si, como ferramenta avaliativa, durante toda a extensão da aula.

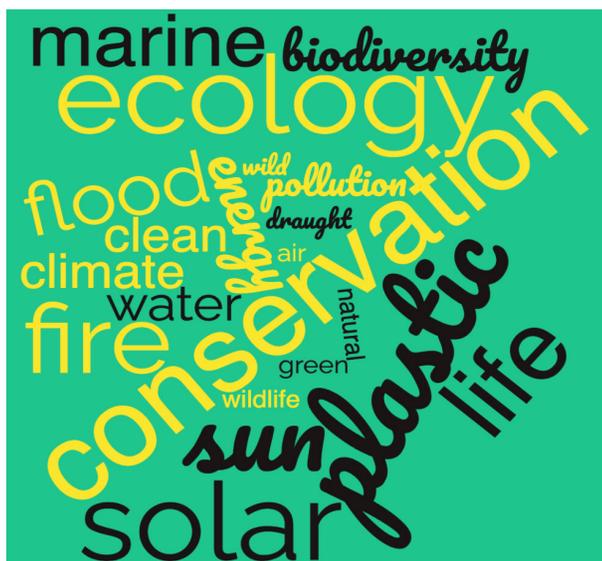
Em sala de aula, *Kahoot!* na prática

Ensino de vocabulário sobre temáticas de meio ambiente e sustentabilidade com a plataforma Kahoot!

Tendo em vista a necessidade de trazer temas atuais para sala de aula, foi proposto pelo professor 3 aulas onde a tônica seria sustentabilidade e meio ambiente, sob uma perspectiva local, nacional e global. Esse é um tópico que também se acha proposto na BNCC e pode ser vislumbrado nas competências gerais e específicas.

Desta feita, usando a característica *quizz* do aplicativo, o professor elaborou perguntas sobre sustentabilidade e meio ambiente, com o intuito de fazer uma avaliação diagnóstica sobre o nível inicial dos alunos sobre a temática, no que concerne ao vocabulário. Inicialmente, foram constatadas estas palavras, que definiram os temas em questão, sob a ótica dos alunos:

Figura 1: *Wordcloud* antes das oficinas com o uso do aplicativo *Kahoot!*



Fonte: elaborado pelo autor e gerado pelo programa *WordClouds* (2023)⁸

Com o suporte do livro didático, especificamente na unidade que trata sobre o tema meio ambiente, uma aula de 90 minutos foi usada para leituras e debates sobre o tema, bem como a visualização de vídeos no *Youtube* com conteúdo abordando sustentabilidade. Os alunos foram encorajados a produzir um projeto oral para a aula posterior, como atividade para casa, e apresentá-lo em duplas ou trios, no início da aula subsequente. O objetivo era fazer com que os alunos se engajassem em pesquisas e, por conseguinte, adquirissem e acumulassem mais vocabulário e conhecimento, para uma nova bateria de *quizzes* via *Kahoot!*, após a apresentação dos projetos oral, na aula seguinte.

Após duas aulas em contato constante com temas variados dentro do universo do meio ambiente e sustentabilidade, *quizzes* complementares sobre o tema foram propostos, novamente com perguntas já previamente confeccionadas pelo professor. No contexto das aulas, consideram-se as possíveis interações entre os sujeitos e destes com o objeto de pesquisa. O objetivo era avaliar o crescimento (ou não) de cabedal vocabular sobre o tema, pelos alunos. Os *quizzes* eram projetados pelo *datashow* na lousa e os alunos deveriam responder as perguntas de pronto (individualmente ou em grupos), usando seu celular ou *tablet*. De forma instantânea, o aplicativo *Kahoot!* já cria uma lista dos melhores colocados e os alunos podem visualizar e avaliar-se através do *feedback* na tela do seu dispositivo ou via *datashow*.

Levando em consideração o grau de competitividade que o jogo cria, os alunos se automotivam e se engajam mais na tarefa de aprender e compartilhar conhecimento. Adicionalmente, o professor pode fazer as devidas avaliações quantitativas e qualitativas, previamente planejadas. Dentro dessa oficina com o suporte *Kahoot!*, evidenciou-se o crescimento significativo do vocabulário concernente ao tema proposto, tanto em quantidade como em robustez do vocabulário, como se poder ver neste levantamento quantitativo-qualitativo, após as três aulas.

o ensino de língua inglesa, a receptividade foi instantânea e os níveis de participação foram excelentes. Por ser uma ferramenta que exige, no mínimo, um *smartphone*, os investimentos por parte da escola diminuem consideravelmente, uma vez que os alunos podem usar recursos próprios. É evidente que ainda há fatores impeditivos a maior exploração desta tecnologia em sala de aula, bem como outras tecnologias educacionais, haja vista que as limitações de recursos nas escolas públicas é um problema antigo e perene. Percebe-se, todavia, a simpatia e receptividade por parte dos alunos e, inclusive, o papel ativo deles, trazendo demandas e mostrando interesse nas oficinas.

A interação proporcionada pela ferramenta *Kahoot!* ratifica os estudos que afirmam o poder positivo das tecnologias educacionais em sala de aula, e os benefícios trazidos por essas ferramentas na relação professor-aluno e na transformação da aulas de língua inglesa, atualizando os saberes e práticas pedagógicas.

Referências

- BRASIL. (2015). Ministério da Educação e Cultura – MEC. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acessado em 14 julho de 2023.
- Carlos, C. P. (2018). *Kahoot!* como ferramenta de ensino de língua inglesa. Trabalho de conclusão de curso, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, Brasil.
- Costa, G. *Kahoot!* um gameshow em sala de aula. Disponível em <http://www.giseldacosta.com/wordpress/kahoot-um-gameshow-em-sala-de-aula/>. Acessado em 22 de julho de 2023.
- Moran, J. M. & Masetto, M. T. & Behrens, M. A. (2013). Novas tecnologias e mediações pedagógicas. São Paulo: Papirus.
- Silva, J. B. & Andrade, M. H. & Oliveira, R. R. & Sales, G. L & Alves, F. R. V. (2018) Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. Revista Thema. São Paulo. Vol. 15, n 2, p. 780-781. Disponível em <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/838>. Acessado em 31 de julho de 2023.