

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

CARINE PETER CARLOS

***KAHOOT!* como ferramenta no ensino da língua inglesa**

Porto Alegre

2018

CARINE PETER CARLOS

***KAHOOT!* COMO FERRAMENTA NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul– CINTED/UFRGS.

**Orientador(a): Prof^a. M.^a Ana Carolina
Ribeiro Ribeiro**

Porto Alegre

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Prof^a. Jane Fraga Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Celso Giannetti Loureiro Chaves

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. Leandro Krug Wives

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

“A essência do conhecimento consiste em aplicá-lo, uma vez possuído.”

Confúcio

RESUMO

O trabalho trata do uso de mídias digitais no ensino da língua inglesa, o qual é centro de inúmeras discussões no meio educacional quanto à didática utilizada nas escolas públicas, já que, de modo geral, os índices de aproveitamento demonstrados pelos estudantes são muito baixos. O foco da pesquisa deu-se no uso do *Kahoot!* uma plataforma digital que permite a criação de vários modelos de atividades/jogos a serem utilizados com os alunos. Para isso, foi realizada uma pesquisa que reuniu dois grupos de alunos para participarem de oficinas de língua inglesa. O primeiro grupo realizou uma tarefa escrita tradicional enquanto que o segundo participou de uma oficina com o *Kahoot!* a fim de observarem-se quais foram as interações propiciadas pelo mesmo, assim como os resultados obtidos em relação ao aproveitamento e acerto de questões. A coleta dos dados consistiu-se de um comparativo do número de acertos de cada grupo em cada atividade, assim como das respostas dadas pelos alunos em uma ficha de avaliação sobre a atividade que participaram. A análise dos dados, assim como a observação das atividades nos grupos, revelou a fragilidade dos sistemas de recursos humanos e materiais nas escolas públicas, fator determinante para a baixa utilização desse instrumento. Por outro lado, foi possível verificar a receptividade com a qual os alunos acolhem o uso desses dispositivos e o quanto necessária é a implementação dessas atividades de maneira cotidiana nas aulas das mais diversas disciplinas. Conclui-se, dessa forma, que a utilização de ferramentas digitais, especialmente do *Kahoot!*, apresenta-se como uma opção conveniente e eficiente para auxiliar professores de língua inglesa a desenvolver atividades de ensino e aprendizagem com maiores níveis de aproveitamento.

Palavras-chave: *Kahoot!*. Ensino de Língua Inglesa. Mídias Digitais. Tecnologias Educacionais.

ABSTRACT

Kahoot! as a tool in the teaching of english

The study deals with the use of digital media in English language teaching, which is the center of numerous discussions in the educational environment regarding the didactics used in public schools, as long as, in general, the rates of achievement demonstrated by the students are very low. The focus of the research was on using *Kahoot!* a digital platform that allows the creation of several models of activities / games to be used with students. So, a research was carried out which brought together two groups of students to participate in English language workshops. The first group performed a traditional written task while the second group participated in a workshop with *Kahoot!* in order to observe the interactions provided by it, as well as the results obtained in relation to the use and correctness of questions. The data collection consisted of a comparison of the number of correct answers of each group in each activity, as well as the answers given by the students in an evaluation about the activity they had participated. Data analysis, as well as observation of the activities in the groups, revealed the fragility of the human and material resources systems in public schools, a determining factor for the low use of this instrument. On the other hand, it was possible to verify the receptivity with which the students receive the use of these devices and how necessary is the implementation of these activities in a daily way in the classes of the most diverse disciplines. It is concluded that the use of digital tools, especially *Kahoot!* Application, is a convenient and efficient option to help english teachers to develop teaching and learning activities with higher levels of achievement.

Key-words: Kahoot!. English Teaching. Digital Medias. Educational Technologies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Formação dos professores de língua inglesa no setor público no Brasil	17
Figura 2: Uso de recursos próprios no ambiente escolar	19
Figura 3: Exemplo de jumble	24
Figura 4: Exemplo de survey	25
Figura 5: Exemplo de discussion	25

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Curricular Comum
LDBEN	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
LE	Língua Estrangeira

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA	12
3 O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NO CONTEXTO DA ESCOLA PÚBLICA BRASILEIRA	14
3.1 A atualização da lei	14
3.2 Confronto com a realidade.....	16
4 O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO	20
4.1 Jogos Digitais	21
5 KAHOOT!	23
5.1 Afinidades do <i>Kahoot!</i> com a língua inglesa	26
6 METODOLOGIA DE PESQUISA	28
6.2 Contexto de pesquisa.....	29
6.3 Participantes da pesquisa	29
7. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	32
7.1 Grupo 1	32
7.2 Grupo 2.....	36
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
APÊNDICE A < ATIVIDADE ESCRITA INDIVIDUAL ENTREGUE AOS ALUNOS DO GRUPO 1>	45
APÊNDICE B < PERGUNTAS APRESENTADAS AOS ALUNOS DO GRUPO 2 NO APLICATIVO KAHOOT!>	51
APÊNDICE C < MODELOS DE QUESTIONÁRIOS RESPONDIDOS PELOS ALUNOS AO FINAL DA ATIVIDADE>	68
ANEXO A <TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO>	70

1 INTRODUÇÃO

Neste trabalho, busca-se trazer à pauta a questão do uso das mídias digitais no contexto da escola pública, pois o mundo contemporâneo, no qual as transformações ocorrem constantemente, exige o domínio da tecnologia e demanda um posicionamento ativo em relação à utilização das mesmas. Dessa forma, propõe-se uma reflexão sobre como os profissionais da educação, especialmente professores de língua inglesa, podem utilizar os recursos tecnológicos para a efetivação da aprendizagem. Para tanto, considera-se situações nas quais haja o aproveitamento da *internet* em benefício do ensino, assim como, confronta-se esses possíveis benefícios com as limitações desse recurso no contexto atual da escola pública brasileira. Segundo Moran (2000, p.8), para desenvolver atividades pedagógicas considera-se que ensinar utilizando a *internet* “exige uma forte dose de atenção, bom senso, gosto estético e intuição” de modo que a atividade deve ser planejada e ter objetivos claros para ser satisfatória.

Baseando-se então na premissa de que o uso de uma prática pedagógica inovadora possa abrir espaço para uma maior interação entre professor x aluno, aluno x aluno e destes sujeitos com os saberes, aborda-se a importância dessa metodologia inovadora, tomando-se o conceito de aprendizagem como um processo contínuo, no qual professor e aluno estão inseridos no mesmo objetivo de aprendizagem e permeados pelas tecnologias para construir novos saberes interativos e dinâmicos. Assim, a escola como um ambiente adequado à apropriação do saber e do legado cultural da humanidade deve comprometer-se a incentivar a curiosidade pelo aprender, e, para tanto, pode fazer uso das novas tecnologias que tanto cativam crianças e adolescentes.

Este trabalho visa também aproximar os profissionais da educação do mundo das tecnologias, apresentando informações 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, visto que na Era Digital¹, os alunos

¹ Em 1973, o sociólogo estadunidense Daniel Bell introduziu a noção da “sociedade de informação” criando o termo Era Digital para designar o período que vem após a Era Industrial, mais especificamente após a década de 1980; embora suas bases tenham começado no princípio do

estão constantemente expostos a estímulos audiovisuais diversos e encontram em sala de aula, muitas vezes, um choque de realidade, pois, na maioria das escolas, as principais ferramentas utilizadas ainda são o giz e o quadro negro. Dessa forma, educar e ensinar englobando as novas mídias, e, em especial tendo a *internet* como uma ferramenta facilitadora, mostra-se um desafio ao professor do século XXI.

O trabalho está organizado em sete capítulos. Logo após a introdução, no segundo capítulo, faz-se uma contextualização da pesquisa, a qual, traz o objetivo principal e os específicos do trabalho, o problema de pesquisa e a justificativa. No capítulo três, procura-se trazer brevemente algumas reflexões sobre o ensino da língua inglesa no contexto da escola pública no Brasil considerando as primeiras legislações sobre o tema até o momento contemporâneo confrontando com a realidade encontrada nas escolas. Para tanto, partiu-se de dados obtidos por meio de pesquisas existentes sobre o tema, assim como de observações realizadas nos anos de prática docente. No capítulo quatro faz-se uma retrospectiva sobre o uso de jogos com objetivos educacionais até o advento dos jogos digitais e a fundamentação de alguns teóricos do assunto. O capítulo cinco visa apresentar brevemente ao leitor o objeto de estudo do trabalho: a aplicação² *Kahoot!* e suas principais opções e funcionalidade. No capítulo seis, é apresentada a metodologia de pesquisa, abordagem e caracterização dos participantes e contexto de pesquisa. O capítulo sete apresenta a análise e discussão dos dados, neste capítulo são relatadas as etapas e resultados da oficina realizada com os alunos das séries finais por meio do *Kahoot!*. Por último, fazem-se as considerações finais, apresentam-se as referências, assim como os anexos das atividades realizadas nas oficinas.

século XX e, particularmente, na década de 1970, com invenções tais como o microprocessador, a rede de computadores, a fibra óptica e o computador pessoal (BURCH, 2006).

² O estado da arte sobre o *Kahoot!* mostra que ele é apresentado com as três nomenclaturas: aplicação, software e plataforma. De modo que, já que ele possui versões para desktop, android e IOS, optou-se por utilizar somente o termo *Kahoot!*.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA³

A escolha deste tema deu-se a partir de minha prática docente, pois já havia utilizado a aplicação anteriormente e percebido uma atitude muito receptiva por parte dos discentes e um interesse maior do que aquele demonstrado nas aulas “tradicionais”. Além disso, por conhecer a realidade cotidiana de um professor que trabalha com várias turmas, em mais de uma escola, considerei esta ferramenta relativamente simples e rápida de usar, tornando seu uso mais acessível, pois percebo, por experiência própria, que muitas atividades pedagógicas com uso de tecnologia não são aplicadas pela necessidade de um grande planejamento antecipado por parte do professor.

A temática da aplicabilidade da tecnologia na educação básica tem apresentando-se como foco de diversas pesquisas, já que, a realidade vivenciada pelos discentes, de modo geral, inclui a presença constante de dispositivos digitais desde a infância⁴. Assim, faz-se necessário que, a escola, como representação e preparação para a vida em sociedade também inclua essas práticas, não se apresentando como um momento apartado do cotidiano do aluno, desenvolvendo assim o interesse destes, pelos assuntos discutidas e estudados em sala de aula .

Este trabalho tem por objetivo **analisar sobre a forma que o Kahoot! pode auxiliar o professor a desenvolver atividades educacionais mais atrativas no ensino da língua inglesa**. Colocando-se o questionamento: de que forma o *Kahoot!* pode auxiliar o professor a desenvolver atividades educacionais atrativas a seus estudantes? À medida que essas respostas são buscadas, deseja-se desenvolver os seguintes objetivos específicos: a) Fornecer aos profissionais da área uma reflexão e um momento para autoavaliar suas práticas, propondo-se novos desafios na inclusão dessas mídias em seu planejamento didático; b) Avaliar a importância de práticas inovadoras para o bom desempenho de aprendizagem dos alunos nas mais variadas áreas do conhecimento; c) Pesquisar sobre o uso do *Kahoot!* no ensino regular, confrontando opiniões de estudiosos do assunto obtidos na bibliografia com

³ Para contextualizar e justificar a pesquisa realizada descreve-se, inicialmente, a motivação da autora, partindo-se da concepção de que uma pesquisa representa o percurso de reflexão e transformação do autor. Por isso, esta parte será relatada na primeira pessoa do singular.

⁴ Um estudo americano chamado *Zero to Eight* mostrou que 10% das crianças americanas com menos de dois anos em 2011 usava *gadgets* em casa. Dois anos depois, esse número subiu para 38% e, em 2017, o número foi 95%.

a base pessoal empírica; d) apresentar o relato de uma atividade com o *Kahoot!* realizada com alunos dos anos finais do Ensino Fundamental de uma escola da Rede Estadual de ensino da cidade de Porto Alegre.

3 O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NO CONTEXTO DA ESCOLA PÚBLICA BRASILEIRA

De acordo com Celani (2015) o processo de inclusão do ensino de línguas estrangeiras no currículo educacional brasileiro deu-se durante séculos e passou historicamente de uma situação de controle total, desde sua inserção com a Resolução 29⁵, para a de liberação total, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, doravante LDBEN, de 1961⁶. Após esta primeira versão da LDBEN a língua inglesa somente voltou a ser parte obrigatória do currículo a ser oferecido em escolas públicas a partir da atualização desta lei LDBEN em 1996⁷, a qual encontra-se vigente até os dias atuais. Recentemente, o poder público tem evidenciado diversos esforços a fim de melhorar os níveis de ensino e aprendizagem da Língua Estrangeira- Inglês, doravante LE, nas escolas públicas, tais como o fornecimento de material didático para os discentes e a elaboração de novos documentos e diretrizes apontando o que e para que ensinar a língua inglesa.

3.1 A atualização da lei

O documento mais recente a orientar o ensino no Brasil é a Base Nacional Curricular Comum para a Educação Básica⁸, doravante BNCC. Analisando-se a BNCC, no que concerne ao ensino da língua estrangeira- inglês, verifica-se que a mesma possui diretrizes em consonância com a ideia de que as “práticas sociais do mundo digital” devem ser incentivadas no ambiente escolar à medida que:

A 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 –

⁵ A Resolução 29- Resolução de consulta da Mesa do Desembargo do Paço de 14 de Julho de 1809, foi a primeira a oficializar o ensino de línguas estrangeiras (inglês e francês) no Brasil, embora ele já ocorresse na prática.

⁶ A lei de diretrizes e Bases da Educação Básica (4.024 de 1961) instituiu que o ensino de Língua estrangeiras não seria obrigatório, tornando-se parte da parte diversificada do currículo, cabendo às escolas optar ou não por seu oferecimento. A disciplina também não constituía elemento necessário para a aprovação do aluno.

⁷ Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (9394/96).

⁸ A primeira versão da BNCC foi apresentada em 2015, a 2ª em 2016 e a 3ª em 2017. Todas as versões foram seguidas de etapas de consulta aos diversos segmentos da sociedade até chegar-se à versão definitiva, tratada neste trabalho.

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).

Portanto, constata-se que as vivências proporcionadas pela língua inglesa e subsidiadas pelo universo digital e suas múltiplas linguagens é fator incentivado pelo mais novo documento orientador da educação brasileira. Mais do que incentivar, a BNCC considera como “imprescindível” o uso de recursos midiáticos no ensino da língua inglesa, conforme verifica-se que:

Para o trabalho pedagógico, cabe ressaltar que diferentes recursos midiáticos verbo-visuais (cinema, internet, televisão, entre outros) constituem insumos autênticos e significativos, imprescindíveis para a instauração de práticas de uso/interação oral em sala de aula e de exploração de campos em que tais práticas possam ser trabalhadas (BRASIL, 2017, p. 241).

Dessa forma, tendo como alunos crianças e adolescentes nativos digitais⁹, a necessidade de utilizar recursos tecnológicos diversificados, que são parte do cotidiano desses alunos, é legitimar suas formas de interação como sendo positivas e somativas ao processo de ensino e aprendizagem e não setores distantes e apartados da vida do aluno, como em uma visão de ensino e aprendizagem mais tradicional. Essa validação por parte do professor, facilita o reconhecimento, por parte do aluno, da importância dos conhecimentos adquiridos no ambiente escolar, especialmente no que diz respeito às atividades de leitura (leitura não apenas de palavras, mas de mundo), pois “o trabalho com gêneros verbais e híbridos, potencializados principalmente pelos meios digitais, possibilita vivenciar, de maneira significativa e situada, diferentes modos de leitura” (BRASIL, 2017, p.242).

A BNCC apresenta ainda a ideia de que, nas circunstâncias atuais do mundo contemporâneo, legitimar as formas de interação, comunicação e aprendizagem oferecidas pelas mídias digitais não apenas é uma possibilidade como é também um dos objetivos a serem atingidos no ensino da língua inglesa, pois uma das competências específicas para essa disciplina, no Ensino Fundamental é utilizar novas tecnologias, “com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar,

⁹ O termo foi criado pelo norte-americano Marc Prensky, segundo o qual os nativos digitais são as crianças e os adolescentes de hoje, que nasceram e cresceram com as tecnologias digitais presentes no seu dia a dia. Essa geração se caracteriza, principalmente, por não necessitar tanto do uso de papel e caneta nas tarefas, mas do computador e dispositivos móveis.

selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável” (BRASIL, 2017, p.244). Porém, o uso dessas tecnologias deve ser balanceado pelo professor, e, principalmente deve-se pensar no objetivo desta aplicação, já que, segundo Moran (2000, p.7) “o educador precisa estar atento para utilizar a tecnologia como integração e não como distração ou fuga”. Dessa afirmação, compreende-se que as mídias na educação não são um fim, mas um meio para atingir-se determinados objetivos em relação a competências e habilidades desejadas para o aluno.

3.2 Confronto com a realidade

Conforme expõem Abrahams e Farias (2015, p.45) “[...] a maioria dos países da América Latina está passando por sérios desafios em seus sistemas educacionais, pois as forças da globalização e os padrões internacionais impõem altas demandas às políticas nacionais” [tradução nossa]. Desta feita, verifica-se que a padronização dos conteúdos a serem trabalhados na educação básica propostas pela BNCC (dadas as dimensões continentais de nosso país), talvez não seja o maior dos desafios no que concerne ao ensino da LE e não devesse configurar-se como a prioridade no momento. Em um primeiro momento, mostra-se necessário melhorar o aproveitamento que é feito das aulas de língua inglesa, além de outras situações que são pontos cruciais para a melhoria dos índices educacionais, pois, de acordo com a pesquisa realizada¹⁰ pelo Instituto de Pesquisas Plano CDE¹¹, o ensino da língua inglesa no Brasil sofre com os diversos problemas enfrentados nas escolas públicas de modo geral, entre eles destacam-se:

Ambientes de alta vulnerabilidade social, onde se encontra violência dentro e fora da escola, excesso de alunos nas salas de aula, turmas desniveladas, falta de recursos didáticos, alunos com problemas básicos de leitura e escrita e a existência de funcionários com contratos de trabalho precários e insatisfação com seus salários (INSTITUTO, 2015, p.9)

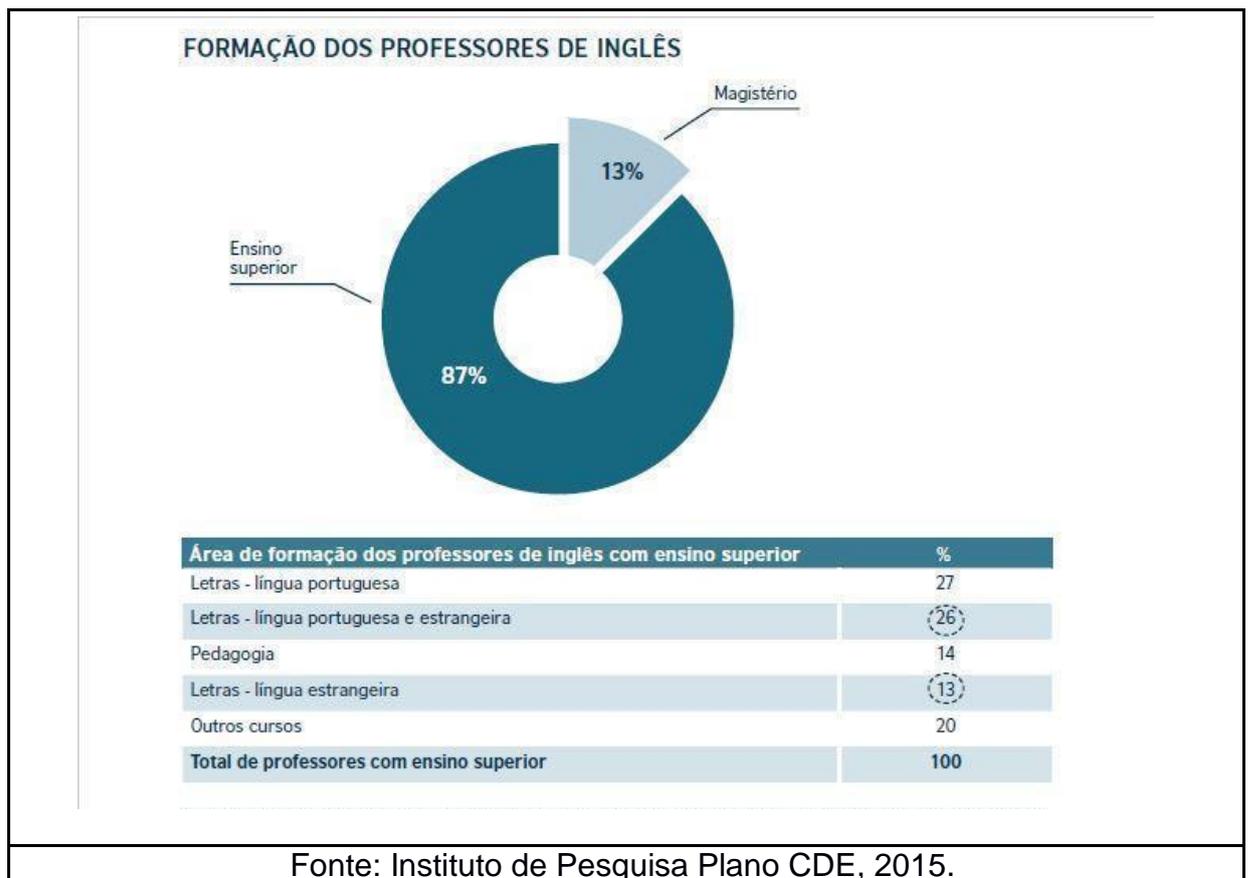
¹⁰ O estudo “O Ensino de Inglês na Educação Pública Brasileira”, elaborado pelo Plano CDE para o British Council, teve como objetivo entender as principais características do ensino da língua inglesa na Educação Básica da rede pública brasileira.

¹¹ A Plano CDE é uma empresa especializada no entendimento da dinâmica de vida e de consumo das classes CDE e na sua tradução em oportunidades de negócios e de relacionamento com esse público para seus clientes e parceiros. Atua em 3 áreas: diagnóstico (pesquisa de mercado), treinamento e estruturação de negócios (consultoria) e avaliação de impacto de ações sociais.

Dentre as situações consideradas para o ensino da língua inglesa, o desnível das turmas parece ser uma situação de importância chave, pois os alunos trazem vivências diversas com a língua, o que faz com que, independentemente da série/ano escolar ao qual estão vinculados, possuam conhecimentos bastante diferentes. Essa divergência no cotidiano escolar, causa, muitas vezes, desinteresse por parte daqueles alunos que já possuem um conhecimento mais adiantado da matéria e dificuldade em acompanhar as aulas e evoluir no uso da língua, para os alunos com maior dificuldade de assimilação da língua inglesa.

Quanto à formação dos professores, a pesquisa constatou que a maior parte dos profissionais atuando na rede pública, no ensino do inglês, não possui formação específica, conforme mostra a figura 1.

Figura 1: Formação dos professores de língua inglesa no setor público no Brasil



Dessa forma, pode-se presumir que a ausência de uma formação específica na disciplina que leciona interfere também no tipo de relação que o professor terá

com seu objeto de ensino e, conseqüentemente, no tipo de atividade que desenvolverá, pois, dificilmente, terá a segurança necessária para realizar atividades mais integrativas que possam suscitar dúvidas por parte dos alunos. Como pontua Celani (2010, p.61) o ensino de língua estrangeira: “[...] particularmente na escola pública, está entregue a professores que não têm nem o domínio que poderíamos chamar de básico na língua estrangeira que supostamente deveriam ensinar”.

A falta de domínio dos conteúdos específicos e dos processos que envolvem a aquisição de uma segunda língua poderá levar o professor a optar por caminhos mais “seguros” como o uso do livro didático, por exemplo. O livro didático, se bem utilizado, apresenta-se como um excelente recurso de otimização das aulas, porém, este não pode ser a única fonte e recurso, considerando-se os já citados benefícios da inovação e do uso de técnicas variadas para o ensino e aprendizagem da língua inglesa.

Sabe-se que o uso de recursos tecnológicos variados se apresenta como uma opção válida para a superação das dificuldades educacionais dos estudantes. Por outro lado, as deficiências estruturais, de recursos humanos e materiais entre outras questões existentes na grande maioria das escolas públicas apresentam-se como um fator de forte restrição ao uso de mídias e recursos digitais na escola pública. Conforme aponta a mesma pesquisa do Plano CDE (2015), nos resultados trazidos pela Figura 2, a grande maioria dos professores precisa utilizar recursos próprios quando deseja inserir em sua aula uma atividade com uso de mídias digitais.

Figura 2: Uso de recursos próprios no ambiente escolar

RECURSOS PARA ACESSAR A INTERNET						
	Norte	Nordeste	C. Oeste	Sudeste	Sul	Total
Base	84	208	176	346	185	999
% de professores que usam recursos próprios	60%	55%	68%	35%	69%	48%
Computador de mesa da escola	33%	45%	35%	60%	62%	54%
Notebook próprio	50%	46%	59%	19%	37%	33%
Smartphone próprio	26%	36%	29%	32%	36%	33%
Notebook da escola	8%	18%	13%	17%	8%	15%
Tablet próprio	39%	15%	5%	11%	8%	12%
Tablet da escola	4%	10%	2%	8%	4%	7%

P18: por qual dispositivo você costuma acessar a internet na escola? (R.M.)

Fonte: Instituto de Pesquisa Plano CDE, 2015.

Desta feita, percebe-se desde já que o uso das novas tecnologias no setor da educação pública no Brasil é um grande desafio, pois, conciliar a necessidade à realidade encontrada nas escolas exige do professor motivação e tempo, assim como recursos mínimos indispensáveis ao desenvolvimento de uma proposta de ensino que considera a inovação. Para tanto, uma das principais fontes são os jogos, os quais, já vêm sendo utilizados como recursos educativos há décadas e mais recentemente, os jogos digitais, temas abordados nos próximos capítulos.

4 O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO

Os jogos têm sido utilizados na educação como um dos principais recursos para tornar o ensino e a aprendizagem mais dinâmicos e interessantes aos estudantes. Conforme aponta Oliveira (2009 p. 12):

Cabe ao professor desenvolver atividades que motivem os alunos, adaptando-as e modificando-as, se necessário, para que seus objetivos sejam alcançados com melhor proveito e satisfação, sem que haja uma massificação de conteúdo.

Dessa forma, com a disseminação dos computadores e aparelhos celulares, surgiu um maior apelo por parte dos alunos para que essas ferramentas sejam utilizadas como facilitadoras em sala de aula. Essa utilização, porém, configura-se, de modo geral, em um desafio para o professor que enfrenta, muitas vezes, a falta de formação adequada e de recursos materiais e humanos para utilizá-las com frequência em seu planejamento.

Novas estratégias e metodologias fazem-se necessárias, nesse contexto, para solucionar defasagens de aprendizagem e suprir essas carências humanas e materiais anteriormente citadas, assim como o desinteresse dos alunos, pois, em geral, aponta Rosing (2009, p.129): “constata-se reduzido interesse dos jovens pela escola, cujas preferências estão centralizadas em seus distintos grupos de relacionamento, seja em meio real ou em meio virtual, às ofertas da escola”. Logo, novas formas de atuação do professor como um mediador entre aluno e informação gerando conhecimento faz-se necessária. Essas novas estratégias, indo de encontro ao anseio dos estudantes, passam, inevitavelmente, pelo uso das novas tecnologias.

Deve-se considerar, assim como propõem Hoppe et al. (2015 p. 81):

[...]que o principal resultado esperado através do uso de práticas pedagógicas lúdicas é a geração de um conhecimento duradouro, contextualizado e principalmente obtido através de experiências prazerosas e emocionalmente positivas.

Sendo assim, o uso de jogos em si não se apresenta como um fim educativo, mas sim como uma metodologia, um meio para que se alcancem os objetivos propostos pelo professor acerca de determinado conteúdo. Conforme pontuam Hope et al. (2015) o tema ainda necessita de bastante discussão, pois, as novas formas

de organização e compreensão social demandam novas formas de aprender e ensinar que capacitem o desenvolvimento humano não apenas para a vida escolar e do trabalho, mas para a atuação como cidadãos transformadores de sua realidade.

No processo de ensino e aprendizagem utilizando-se jogos:

O aluno desenvolve a aprendizagem cooperativa, a pesquisa em grupo, a troca de resultados. A interação bem sucedida aumenta a aprendizagem. Em alguns casos há uma competição excessiva, monopólio de determinados alunos sobre o grupo. Mas, no conjunto, a cooperação prevalece (MORAN, 2000, p.9).

Logo, a competição proporcionada pelos jogos no ambiente educacional é um fator de motivação e estímulo extra para os alunos participantes, além de atuar como elemento de integração entre os indivíduos, proporcionando a oportunidade de trabalhar e aprender com seus pares. Desta feita, o uso de jogos educativos parece uma opção relevante diante do cenário apresentado anteriormente, no qual buscamos saídas para um ensino que não se tem mostrado eficaz na medida do desejado. Nesse contexto, as últimas décadas têm contribuído com o desenvolvimento tecnológico, tornando os jogos digitais uma opção que se destaca por ser mais acessível e diversificada.

4.1 Jogos Digitais

Dentre a variedade disponível de jogos que podem ser utilizados como recursos educacionais, destacam-se, no contexto atual, os jogos digitais, os quais podem ser definidos como quaisquer jogos submetidos e/ou controlados por um programa de computador. A popularização do computador¹² representa, no contexto educacional, um avanço em relação ao processo pedagógico, pois de acordo com Schmitt e Corbellini (2014 p.332):

Na prática pedagógica, essa contribuição que o computador traz de repensarmos os métodos utilizados e melhorar a metodologia aplicada em sala de aula, abre várias possibilidades, sendo uma destas, o caminho para a utilização dos jogos educativos.

¹² De acordo com pesquisa do IBGE de 2016, o número de lares brasileiros com um computador manteve-se acima de 30 milhões desde o ano de 2013.

A partir do surgimento e da popularização dessas tecnologias digitais, evidenciou-se o uso desses recursos no ambiente escolar. De acordo com Horst (2017, p.40) “as salas de aula com gamificação¹³ estão em consonância com metodologias ativas e, portanto, podem ser usadas por muitos professores dispostos a se atualizarem com os mundos de seus alunos” [tradução nossa]. Ou seja, a exploração dos jogos coloca o aluno como centro e, ao mesmo tempo, como sujeito ativo de sua aprendizagem.

Por meio da utilização de jogos que exigem a participação efetiva do aluno, a imagem tradicional do professor como centro da aula é desfeita, possibilitando que o aluno supere suas dificuldades, aprenda com suas tentativas e até mesmo com seus erros, fortalecendo os vínculos entre o grupo de alunos e desses com o professor/orientador. Além disso, o uso de jogos normalmente possui uma demanda interdisciplinar, pois exige do aluno conhecimentos e habilidades das diversas áreas, desvinculando a ideia de saberes compartimentados e estanques por tanto tempo difundida pela educação tradicional e por muitos currículos escolares. Logo, o uso de jogos digitais é um recurso que prioriza a efetivação dos saberes, levando à superação de eventuais dificuldades e a um maior engajamento dos discentes.

Nesta perspectiva, destaca-se o *Kahoot!* pela facilidade de acesso, aplicabilidade, interatividade de uso e diversos benefícios que pode acrescentar às aulas de língua inglesa.

¹³ Gamificação (ou, em inglês, gamification) tornou-se uma das apostas da educação no século XXI. O termo relaciona-se ao uso de elementos de jogos de forma a engajar pessoas para atingir um objetivo. Na educação, o potencial da gamificação é imenso: ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema.

5 KAHOOT!

Kahoot! é uma aplicação gratuita *online* disponível por meio da sua página no site ou aplicativo, a qual é baseada no resultado de uma pesquisa feita na Norwegian University of Science and Technology (NTNU) para uma tese de mestrado que buscou uma forma de levar os alunos a liderarem sua própria aprendizagem. A plataforma foi desenvolvida visando que todos os alunos possam e sejam estimulados a participar, por meio da competitividade, fornecendo subsídios para diversas atividades como avaliação, retomada de conteúdos, introdução de novas temáticas, debates, pesquisas etc.

Utilizando-se *Kahoot!* no processo avaliativo, o aplicativo possibilita uma profunda análise das habilidades e dificuldades dos alunos, averiguando a eventual necessidade de retomada de conteúdos trabalhados anteriormente, assim como do progresso nos conteúdos de uma aula. Dessa forma, o aplicativo configura-se como uma excelente ferramenta, pois não apresenta apenas uma constatação de erros e acertos, mas possibilita um repensar e a retomada de determinados temas e conteúdos. Obviamente, essa postura diante da avaliação precisa estar na visão de avaliação que o professor possui. O aplicativo por si apresenta os dados para tanto, porém, para que essas medidas serem efetivadas, é necessário que o docente compreenda os processos avaliativos como contínuos, no qual esses instrumentos (resultados de pontuação obtida) são elementos de *feedback* para ele e para os alunos visando uma nova atitude e não apenas geradores de notas que irão no boletim escolar.

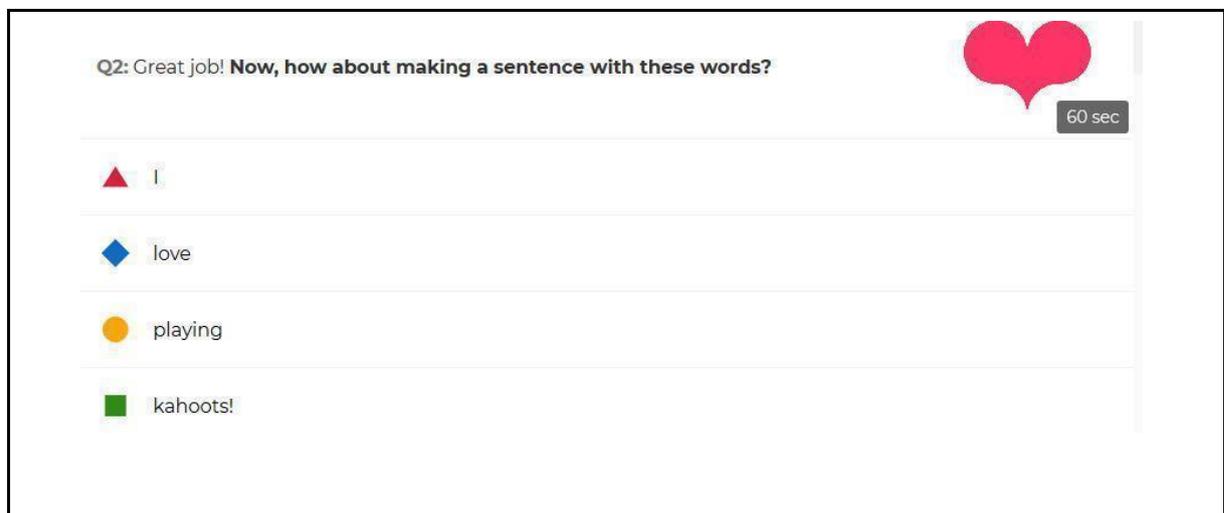
Dentre as características desta plataforma estão: adaptabilidade do tempo de uso de acordo com a disponibilidade do professor, acompanhamento constante do desempenho do aluno (avaliação), possibilidade de exportar esses resultados, inclusive, para uma planilha do *Excel*.

A forma mais utilizada de *Kahoot!* é o *quiz*. Este jogo possui um layout simples e tem uma abordagem bastante semelhante a que os adolescentes costumam ter contato nos jogos digitais. O número de perguntas no *quiz*, assim como o tema, são definidos pelo professor. O número de alternativas para resposta, bem como o tempo disponível para tal tarefa, são definidos pelo professor, conforme o nível de desenvolvimento do aluno e o nível de dificuldade das questões. O tempo

mínimo é de cinco segundos e o máximo de dois minutos. O *Kahoot!* apresenta-se também como uma boa ferramenta para grupos de alunos com timidez em participar das aulas ou responder perguntas oralmente ou indo ao quadro, pois, normalmente as pessoas se sentem mais confortáveis enquanto se comunicam por dispositivos digitais.

As outras três opções de configuração do *Kahoot!* são: *jumble* (embaralhado), *survey* (pesquisa) e *discussion* (discussão). O primeiro consiste em ordenar corretamente as alternativas, formando uma frase, por exemplo, conforme a figura 3

Figura 3: Exemplo de jumble



Fonte: Aplicativo Kahoot!

Já o modelo de *Kahoot! survey* pode ser utilizado, como o próprio nome indica, para realizar uma pesquisa com determinado público cujas respostas sejam fechadas, como o mostrado na Figura 4.

Figura 4: Exemplo de survey



Fonte: Aplicativo Kahoot!

O último design de Kahoot! é a discussão que se assemelha ao de pesquisa. Nele, são levantados tópicos acerca dos quais os participantes devem emitir opinião e/ou juízo de valor, conforme figura 5.

Figura 5: Exemplo de discussion



Fonte: Aplicativo Kahoot!

No caso do *quiz*, tipo de *Kahoot!* escolhido para a aplicação desse trabalho, as perguntas devem ser projetadas pelo datashow e os alunos respondem (individualmente ou em grupos, conforme a proposta do professor) em seu celular, *tablet*, *notebook* ou no computador da escola, tentando responder o mais rapidamente possível, pois todos os alunos que acertam a resposta marcam pontos, porém as respostas mais rápidas valem mais. Ao final de cada rodada é

apresentado um *ranking* com os melhores colocados. Quanto à elaboração, o professor pode escolher entre criar seu próprio jogo ou buscar, a partir de um banco de dados com milhares de *Kahoots!* criados por outros usuários. Após definidas as perguntas que serão feitas, o professor acessa o site da aplicação e fornece aos alunos um PIN¹⁴ para que eles possam se conectar ao ambiente virtual e iniciar a atividade.

O tempo para escolher as respostas também é medido e mais pontos são dados para respostas mais rápidas, que precisam ser refinadas para alunos com níveis de reação mais lentos. Embora para a maioria das aulas de ESL a velocidade da escolha não pareça relevante, pois a resposta correta é mais importante, aumenta a competitividade do jogo (HORST, 2017 p.34 [tradução nossa]).

A cada pergunta respondida, após mostrar a resposta certa, assim como quantos participantes escolheram cada uma das opções, a aplicação mostra uma tabela de classificação com os cinco primeiros colocados, incentivando a competitividade entre eles. Ao final do jogo, são apresentados os três primeiros colocados no “pódio”. Após, o professor pode salvar os resultados, obtendo dados de quais perguntas tratavam de temas “já dominados” e quais tratavam de assuntos que ainda geram dúvidas na turma, por exemplo, possibilitando uma retomada dessas questões em sala de aula.

De acordo com Coelho et al. (2017, p.21) “O *Kahoot!* possui uma estrutura criada a partir de uma vertente de jogabilidade aplicada à avaliação, na qual os jogadores podem interagir por meio da internet”. Portanto, para a aplicação dessa atividade de jogo na aula, o professor precisa certificar-se que os alunos possuem conexão própria com a internet, ou que a escola forneça uma boa rede de Wi-Fi que suporte um número alto de aparelhos celulares conectados.

5.1 Afinidades do *Kahoot!* com a língua inglesa

A conexão entre o *Kahoot!* e o ensino da língua inglesa é imediata, visto que ele não está disponível em português. É possível elaborar questões em quaisquer idiomas, porém, as opções e configurações da plataforma estão na língua inglesa. Este fato é bastante útil no caso do ensino da língua inglesa.

¹⁴ PIN: *Personal Identification Number*. O pin é um número de identificação pessoal utilizado em certos aparelhos eletrônicos em modo de senha (palavra-chave).

De acordo com Coelho et al. (2017, p.27) *Kahoot!* caracteriza-se “como uma ferramenta didática plausível, pois permite uma dinâmica inovadora que possibilita ao aluno construir seu conhecimento por meio de uma aula interativa”. Essa interação, no ensino da língua inglesa, implica em receber um *feedback* imediato quanto aos seus erros e acertos, o que pode ser um fator de estímulo para a aquisição de novo vocabulário no ensino da LE.

Conforme pontuam Grando e Foohs:

Muitas mudanças têm ocorrido ao longo dos anos no que diz respeito ao ensino de uma segunda língua. A introdução de computadores, sem dúvida, foi uma das mais significativas. No entanto, isso não assegurou melhora nas metodologias utilizadas pelos professores (GRANDO E FOOHS, 2014, p.348).

Logo, retoma-se a ideia defendida neste trabalho, de que, o uso da tecnologia por si só não representa um avanço ou uma melhora no processo educativo, mas sim, uma possibilidade para que, juntos, professor e alunos possam em um esforço conjunto utilizar essa metodologia como uma estratégia a fim de superar dificuldades educacionais, encontrando novos caminhos para o acesso e compreensão das informações, tão amplamente difundidas no mundo contemporâneo. Essa metodologia pode também ser fator motivante para que os alunos demonstrem o tão comentado “interesse” nas aulas, desejado pelos professores, não apenas de língua inglesa, mas das diversas áreas do conhecimento.

6 METODOLOGIA DE PESQUISA

Neste capítulo, são abordados o tipo de pesquisa, o contexto estudado, os participantes, os instrumentos de coleta de dados e a descrição da aplicação em campo.

6.1 Tipo de pesquisa

Este estudo é baseado no modelo de pesquisa qualitativa. Dessa forma, busca-se gerar alguns dados a partir da aplicação da oficina com o *Kahoot!*. Na coleta de dados, utilizar-se-á o percentual para mensurar os acertos de cada grupo ao responder as questões propostas. Na análise dos dados, considera-se as possíveis interações entre os sujeitos e destes com o objeto de pesquisa, assim como, na avaliação da atividade os alunos responderam a questões abertas sobre sua afinidade com a LE e com a oficina da qual participaram. A pesquisa qualitativa, de acordo com Godoy (1995):

Parte de questões ou focos de interesses amplos, que vão se definindo à medida que o estudo se desenvolve. Assim, ela permite que se tenha visões e interpretações mais subjetivas dos fatos, além de que, normalmente, envolve um contato direto do pesquisador com os sujeitos envolvidos na pesquisa (GODOY, 1995, P. 58).

Ao mesmo tempo, analisa-se esses dados sob uma ótica de pesquisa aplicada, pois, procura-se encontrar soluções para um problema específico, a saber, o baixo aproveitamento/rendimento dos alunos de modo geral, na disciplina de Língua inglesa em escolas da rede pública.

O método utilizado para a pesquisa foi o de estudo de caso, já que, de acordo com Yin (2015) a pesquisa de estudo de caso deve ser utilizada em trabalhos cuja questão principal utilize-se de perguntas tais como “como” ou “por que?”, caso deste estudo. Ainda sob a perspectiva do estudo de caso, este levantamento de dados considera as questões contextuais que permeiam a atividade realizada e os sujeitos participantes, pois conforme aponta Yin (2015):

O estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo (o caso) em profundidade e em seu contexto de mundo

real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto puderem não ser claramente evidentes (YIN, 2015, p.17).

Assim, a pesquisa foi elaborada a partir de oficinas, nas quais a pesquisadora pode observar diretamente as reações dos alunos participantes, reconhecendo em suas falas, concepções de educação de ensino e de aprendizagem há décadas enraizadas na educação pública brasileira, objetivando encontrar soluções ou opções de apoio ao professor de língua inglesa, pautadas no uso das tecnologias.

6.2 Contexto de pesquisa

A escola na qual foi realizada a oficina com o *Kahoot!* situa-se na cidade de Porto Alegre-RS e atende 262 alunos de 1º a 9º ano regular do Ensino Fundamental, nos turnos manhã e tarde. Os recursos humanos da escola constituem-se de 20 professores e 8 funcionários, incluindo-se a equipe diretiva. A escola possui oito salas de aula, uma biblioteca, uma sala de informática e um ginásio com quadra para prática de esportes que atualmente está interditado pela mantenedora por risco de desabamento. A sala de informática não fica aberta regularmente, já que não possui profissional disponível para trabalhar neste espaço, assim como os elementos de *hardware* estão bastante danificados e sem manutenção há anos. A escola não disponibiliza rede de Wi-Fi para os alunos, nem para os professores, com exceção do computador disponível no laboratório de informática, o qual está conectado à internet e a um dispositivo de *datashow*, permitindo a realização da oficina nos moldes em que foi concebida.

A pesquisadora trabalha nesta escola há cinco anos e ocupa o cargo de professora de inglês, por isso a escolha desta instituição de ensino para realizar a pesquisa.

6.3 Participantes da pesquisa

Para a realização das oficinas foram selecionados alunos das séries finais do Ensino Fundamental de uma escola da rede estadual de ensino da cidade de Porto Alegre. Dessa forma, o método de seleção da amostra foi por meio de uma abordagem não probabilística, por acessibilidade. Vinte alunos de turmas variadas

do 6 ao 9º ano do Ensino Fundamental foram convidados pela professora para participar, no contraturno, da atividade extraclasse de língua inglesa. A partir desse grupo de alunos que aceitou participar da pesquisa, assinando o termo de consentimento da pesquisa (Anexo I) foi concebida a atividade que seria oferecida aos mesmos. Desta feita, formaram-se dois grupos a fim de que pudesse se obter um comparativo, sendo o primeiro grupo composto por dez alunos de turmas variadas e o segundo grupo, composto também por dez alunos de turmas variadas. O primeiro grupo compôs-se de alunos que não tinham aparelho celular. Este grupo foi, portanto, submetido a um questionário escrito (Apêndice I) que apresentava as mesmas perguntas que seriam realizadas posteriormente com os alunos do grupo dois. O que diferenciou foi que, no grupo 1 as perguntas foram impressas e no grupo 2, o questionário foi realizado por meio do *Kahoot!*. O segundo grupo foi selecionado para participar do jogo *Kahoot!* no qual foram feitas as mesmas perguntas (Apêndice II) do teste escrito do grupo 1. Além dos resultados de porcentagem de acertos de cada grupo, após a atividade, foi solicitado que os alunos respondessem a um questionário com questões abertas e fechadas relatando como havia sido a sua avaliação do mesmo.

Dessa forma, o estudo desenvolveu-se do seguinte modo: a atividade com o grupo 1 foi realizada inicialmente com a explanação aos alunos sobre os objetivos da mesma e a forma que deveria ser realizada, que eles deveriam responder às perguntas utilizando apenas seus conhecimentos, sem nenhuma fonte de consulta, individualmente, a lápis ou à caneta, não era necessário identificar-se com o nome na atividade, a atividade não tinha relação com as aulas de língua inglesa e nem configuraria qualquer espécie de bônus ou ônus na mesma para os participantes. Após esta etapa, foram distribuídas as folhas com a atividade para cada um dos alunos e solicitado que quando acabassem, devolvessem à professora. Conforme cada aluno acabava de responder às 50 questões, recebia a ficha de avaliação citada anteriormente, na qual deviam avaliar a participação na atividade assim como responder algumas questões sobre o seu interesse sobre a LE. Deste modo, a atividade transcorreu com tranquilidade, tendo uma duração de aproximadamente uma hora e assim que todos acabaram foram liberados. Durante este período a professora realizou algumas observações sobre como havia sido a recepção dos alunos, por meio de opiniões e comentários que os mesmos exteriorizam.

A atividade com o grupo 2, que utilizou o *Kahoot!*, foi realizada inicialmente com a explanação aos alunos sobre os objetivos da mesma e a forma que deveria ser realizada, que eles deveriam responder às perguntas utilizando o seu aparelho de celular, para tanto, precisavam acessar o site do aplicativo ou fazer o *download* do mesmo, criar um usuário e senha e após, acessar a plataforma por meio do PIN fornecido pela professora, projetado no *datashow*. Para responder as questões deveriam utilizar apenas seus conhecimentos, sem nenhuma fonte de consulta, individualmente respeitando o limite de tempo de cada questão, a atividade não tinha relação com as aulas de língua inglesa e nem configuraria qualquer espécie de bônus ou ônus na mesma para os participantes. Após esses esclarecimentos iniciais, a professora iniciou a atividade mostrando a primeira pergunta e na sequência até finalizar a atividade. A cada “rodada” de perguntas, o aplicativo mostrava os maiores pontuadores, assim como aqueles que estavam “aquecidos”, ou seja, que acertavam várias questões na sequência. Finalizada esta etapa, os alunos passaram para o questionário de avaliação da atividade e sobre seus interesses na LE. A atividade teve duração de cerca de quarenta e cinco minutos. Durante este período a professora realizou algumas observações sobre como havia sido a recepção dos alunos, por meio de opiniões e comentários que os mesmos exteriorizam.

7. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Neste capítulo, será relatada a experiência da atividade com o uso do *Kahoot!*, assim como a avaliação do mesmo pelos alunos participantes. Paralelamente, a partir das respostas às questões trazidas pelos alunos, assim como, por meio dos dados percentuais obtidos na oficina com cada um dos grupos, foram feitos comentários e análises das falas dos alunos pela professora/pesquisadora, confrontando com pesquisas recentes sobre o tema e referenciais teóricos.

7.1 Grupo 1

O primeiro grupo de alunos foi reunido na sala de informática, já que não havia outras salas disponíveis, pois naquele momento todas as salas estavam com aulas regulares. Inicialmente a professora explicou o motivo da oficina e esclareceu aos alunos o objetivo da tarefa, assim como, tentou deixá-los à vontade de forma que não se sentissem pressionados ou com receio de tentar responder as perguntas por medo de errar, o que é bastante comum, mas, que tentassem realizar da melhor maneira possível de acordo com os conhecimentos que possuíam. Dessa forma, na realização da atividade com o grupo 1, os alunos foram convidados a responder às questões utilizando-se apenas de seu conhecimento prévio, sem outras fontes de consulta. Foi solicitado também que os alunos respondessem sem preocuparem-se com a nota que poderiam ganhar ou perder com a atividade. Ainda assim, foram levantadas questões sobre “notas” e foram demonstradas preocupações sobre possíveis consequências de erro das questões.

Durante a realização da atividade alguns comentários sobre a sua extensão foram feitos, já que, a mesma compunha-se de um número bem expressivo de questões, havia 50 perguntas de múltipla escolha. Os alunos levaram cerca de 30 minutos para concluir esta etapa e foi possível observar que a grande maioria estava empenhada em saber a resposta correta de cada questão.

Após responderem as questões, foi solicitado que os alunos fizessem uma avaliação da atividade que haviam participado. A primeira questão indagava sobre a afinidade que julgavam ter com a língua inglesa; nenhum dos entrevistados afirmou

não gostar de aprender a LE, quatro alunos afirmaram gostar, mas possuem dificuldades na aprendizagem da mesma e seis alunos afirmaram gostar e terem facilidade em aprendê-la. Assim, pode-se perceber, que, de modo geral, os alunos possuem interesse na aprendizagem do inglês como língua estrangeira, especialmente por esta ser um produto de consumo do mundo globalizado, já que está presente nas músicas, filmes, nas roupas e em outros conteúdos em alta entre os jovens e adolescentes. Por outro lado, a não-familiaridade entre esta língua e a sua língua materna, a língua portuguesa, em aspectos lexicais, sintáticos e etc. pode levar a uma maior dificuldade na compreensão da mesma, a qual pode gerar até mesmo o desinteresse do aluno, se não for bem desenvolvida.

Acerca dos motivos para ter afinidade com o inglês, foram citados a preferência por música, séries de TV, filmes e outros objetos culturais nessa língua, confirmando a importância do ensino desta, que é a língua mais falada por falantes não nativos, no mundo.¹⁵ Um aluno respondeu que deseja aprender a língua inglesa pois quer “visto para os Estados Unidos” reforçando uma ideia que tem influenciado na metodologia do ensino da língua inglesa e até mesmo na finalidade desse ensino previsto nas leis que o orientam, pois, de acordo com Uphoff (2008):

No Brasil do início do século XX, apenas uma elite tinha acesso a uma educação geral básica e estudava-se as línguas sob um enfoque humanista clássico, ou seja, com o intuito de contribuir para a formação intelectual e espiritual do aluno. Por isso, valorizava-se a análise gramatical e a leitura e tradução de bons textos literários, em detrimento do domínio prático do inglês (UPHOFF, 2008, p.10)

Enquanto que, no passado, o principal objetivo do ensino da LE era esta função de desenvolvimento intelectual do aluno, atualmente evidenciam-se outras funções da linguagem, entre elas, principalmente, o aspecto comunicativo necessário a viagens, trabalho, negócios etc. Nesta linha de interesse, o uso da tecnologia pode ser especialmente efetivo, pois permite, por exemplo, a comunicação de alunos com falantes nativos da língua inglesa por meio de aplicativos. Ainda de acordo com Uphoff (2008):

¹⁵ O inglês tem 360 milhões de falantes nativos, ocupa o 3º lugar na lista dos idiomas mais falados no mundo. No entanto, quando consideramos também aqueles que falam inglês como segunda língua, o número ultrapassa 800 milhões de falantes. Ou seja, mesmo não sendo o idioma com mais falantes nativos, o inglês é falado por quase 1 bilhão de pessoas no mundo todo.

A aprendizagem de línguas estrangeiras, entendida não apenas como um acúmulo de conhecimentos teóricos sobre a língua, mas como um processo de capacitação para uma prática discursiva no idioma alvo, hoje é vista como um empreendimento altamente complexo, onde se cruzam variáveis de diferentes ordens: lingüísticas, sociais, culturais, identitárias etc (UPHOFF, 2008, p.14)

Há de considerar, portanto, as possíveis contribuições que a tecnologia tem a oferecer ao professor na adequação de seus métodos didáticos e de abordagem no ensino da LE adequando-os a esta nova demanda de uma aprendizagem mais dinâmica e voltado às práticas discursivas.

Quanto à atividade realizada, a maioria dos alunos respondeu que a considerou muito interessante, citando fatores como a possibilidade de interagir com alunos de outras séries, fato incomum no cotidiano escolar, no qual os alunos interagem, a maior parte do tempo, apenas com seus colegas de turma e corroborando com o sugerido anteriormente, sobre os benefícios de organizar-se as turmas para o ensino da LE por nível de conhecimento e não por turmas seriadas.¹⁶ Também foi novamente trazida pelos alunos a questão da avaliação como instrumento puramente classificador (objetivando obter nota), pois um dos participantes afirmou não achar a atividade interessante por não valer pontos. Esta fala explicita algumas crenças que permeiam constantemente o processo de ensino e aprendizagem, o qual vincula, muitas vezes, a efetivação do processo pela obtenção de dados numéricos positivos, que, nem sempre refletem a realidade do desempenho do aluno.

Sobre os fatores que consideravam mais importante na hora de aprender inglês, a maioria dos alunos considerou como fator mais decisivo, ter a atenção e auxílio da professora, condizente também com a perspectiva inicialmente adotada neste trabalho, a qual considera que o uso das tecnologias na educação é um instrumento facilitador, o qual não possui um fim em si mesmo. Novamente, chama-se à atenção para a necessidade de valorização dos profissionais da educação, pois, eles são um dos fatores comprovadamente primordiais na melhora dos índices gerais de desempenho nas diversas áreas do conhecimento.¹⁷ Ainda, 30% dos

¹⁶ A organização em turmas não-seriadas para o ensino de língua estrangeira é prevista pelo artigo 24 da LDB, porém é pouco utilizada devido a limitações de recursos humanos e físicos.

¹⁷ Um recente estudo da consultoria americana McKinsey, chamado “Como os Sistemas Escolares de Melhor Desempenho do Mundo Chegaram ao Topo”, identificou as medidas que levam

alunos consideraram que usar uma tecnologia, como o celular ou o *tablet* para aprender, seria o mais importante ao aprender a língua inglesa. Desta feita, permite-se apreender que a percepção dos alunos está de acordo com a hipótese inicial desta pesquisa de que o uso de uma tecnologia pode abrir espaço de interação e discussão entre os sujeitos da aprendizagem (professor e aluno) e destes com o conhecimento, porém, não é a única alternativa e nem elimina a necessidade de efetiva participação de ambos para que este processo seja efetivo e satisfatório.

Cogitando a possibilidade de realizar a mesma atividade, porém com o uso de um dispositivo digital, 50% dos alunos participantes consideraram que isso não faria nenhuma diferença se fosse o mesmo tipo de atividade, no caso, questões de múltipla escolha. Dentre os que responderam afirmativamente, a maioria pensa que, apesar de tornar a atividade mais atrativa, seu desempenho não seria alterado, ou seja, não acertariam mais questões apenas pelo fato de estarem utilizando um dispositivo digital para respondê-las, embora, considerem que o uso de uma plataforma digital tornaria a atividade mais atrativa pois gostam de utilizar tecnologias.

Sobre a contribuição da atividade, a grande maioria, 70% disseram que não aprenderam nada de novo participando da atividade. Já os que responderam afirmativamente, consideraram que a atividade auxiliou-os a ampliar seu vocabulário na LE ou permitiu a eles sanar algumas dúvidas gramaticais que tinham a respeito da LE.

Após a correção das atividades, verificou-se que, na média geral, a porcentagem de acerto das questões foi de 65,7%. Sendo que, o aluno com maior porcentagem de acertos, respondeu corretamente a 96% das 50 questões e o aluno com menor porcentagem de acertos, respondeu corretamente a 41% das 50 questões. Durante a realização da atividade, alguns alunos mostraram-se preocupados com algumas questões, especialmente se iriam perder nota ao responder incorretamente alguma pergunta, revelando o caráter puramente classificador das situações de aprendizagem e avaliação no ambiente escolar. Por outro lado, alguns alunos mostraram-se bastante interessados com a proposta, desejando inclusive obter um *feedback* sobre seu desempenho na mesma.

7.2 Grupo 2

Para a realização da atividade com o Grupo 2, foi proposto a um grupo de alunos pré-selecionados por abordagem não probabilística, conforme a disponibilidade no contra turno e o recurso de acesso a um aparelho celular. Na primeira tentativa, poucos alunos compareceram devido às condições climáticas da data, de forma que a atividade precisou ser transferida. Na segunda tentativa, havia o número adequado de alunos previsto inicialmente no projeto para a realização do jogo, porém a *internet* da escola parou de funcionar logo nas primeiras perguntas, a professora ainda tentou continuar utilizando sua rede móvel de dados, porém, como a maioria dos alunos não tinha acesso próprio à internet, optou-se por adiar a atividade novamente. Esses percalços vêm de encontro aos dados apresentados anteriormente na pesquisa do Instituto de Pesquisa Plano CDE (2015), o qual, afirma que a maior parte dos professores que deseja utilizar tecnologias em suas aulas, o faz com recursos próprios, já que, normalmente os recursos humanos e materiais nas escolas públicas são escassos. Esse fator pode desestimular o professor a usar recursos de mídia, pois, é frequente a necessidade de cancelar ou readaptar seu planejamento de aula com recursos tecnológicos por problemas estruturais da rede de ensino.

Na terceira tentativa, os alunos participantes receberam uma breve contextualização sobre o funcionamento do jogo e de como deveriam proceder para responder as perguntas. No início da atividade, alguns ficaram confusos sobre como proceder, já que, apenas um aluno já havia feito uma atividade com a plataforma. No decorrer das perguntas, os alunos ficaram bem interessados em responder corretamente para colocarem-se nas primeiras posições de pontuação, mantendo-se competitivos até o final da mesma. Um dos pontos positivos verificados pela professora/pesquisadora foi que os alunos mantiveram-se atentos e empolgados com a atividade até o final da mesma, sem que ela se tornasse “maçante” apesar de ser extensa. Uma das funções da aplicação *Kahoot!* que mostra a cada rodada o aluno que está conseguindo “subir de posição” na colocação geral auxilia neste foco dos estudantes, mantendo-os em competitividade e interesse de responder corretamente às perguntas, sem a necessidade do professor recorrer ao estímulo “pontuação/ vale nota”. Entende-se que este fator dos jogos é extremamente

importante entre grupos de adolescentes que normalmente querem obter um retorno por realizarem as atividades.

Após a realização do jogo foi possível exportar uma planilha com os dados de acertos e erros de cada participante diretamente da página da aplicação. Essa possibilidade facilita o trabalho do professor que tem acesso aos dados de cada aluno, podendo analisar, por exemplo, em qual estrutura gramatical a turma apresentou mais dificuldade em responder, assim, em uma situação efetiva de ensino e aprendizagem poderia ser possível retomar posteriormente com os alunos as questões relativas a tais conteúdos.

Verificou-se que a média geral de acerto das questões foi de 50,8%. Sendo que o aluno com maior pontuação acertou 68% das questões e o com menor pontuação, 30%. Comparando-se com os resultados obtidos no teste escrito, pode-se considerar que o fator tempo existente no jogo *Kahoot!* e não existente no teste escrito pode ter contribuído para uma maior porcentagem de acertos neste último, já que, no aplicativo, cada pergunta disponibilizava 20 segundos para ser lida, compreendida e respondida corretamente, enquanto que na atividade escrita, não foi imposto um tempo para responder-se a cada pergunta.

Após responderem ao *quiz* do *Kahoot!*, foi solicitado que os alunos fizessem uma avaliação da atividade que haviam participado. A primeira questão indagava sobre a afinidade que julgavam ter com a língua inglesa; dois dos entrevistados afirmaram não gostar de aprender a LE, quatro alunos afirmaram gostar, mas possuírem dificuldades na aprendizagem da mesma e quatro alunos afirmaram gostar e ter facilidade em aprendê-la. Acerca dos motivos citados para ter afinidade com o inglês, foram citados a preferência por jogos, séries de TV, filmes e outros objetos culturais nessa língua, além da realização de cursos extracurriculares de inglês. Os alunos que afirmaram possuir dificuldades na aprendizagem do inglês colocaram entre os motivos a complexidade da língua, que julgaram ser muito diferente da língua materna e portanto, segundo eles, de difícil compreensão. Quanto à atividade realizada, 90% dos alunos responderam que a considerou muito interessante, citando principalmente que a atividade foi “divertida” e “um jeito diferente de aprender” e que “aprenderam mais” usando essa metodologia.

Sobre os fatores que consideravam mais importante na hora de aprender inglês, a maioria dos alunos considerou como fator mais decisivo poder se divertir

enquanto aprende e, preferencialmente, utilizando um dispositivo digital (*tablet*, computador ou celular). Ainda, 30% dos alunos consideraram que usar uma tecnologia, como o celular ou o *tablet* para aprender, seria o mais importante ao aprender a língua inglesa. O fator “interação” com os colegas também foi considerado um dos mais importantes por este grupo de alunos. As respostas diferem bastante daquelas fornecidas pelo Grupo 1, de modo que pode-se concluir que a recente atividade da qual haviam participado influenciou-os fortemente a perceber o quanto aprender com o uso das tecnologias pode ser prazeroso e eficiente.

Conforme já havia sido verificado pela professora durante a realização da oficina, somente um aluno conhecia anteriormente o *Kahoot!*. No questionário individual, o aluno relatou que havia conhecido a plataforma no seu curso de inglês realizado extracurricularmente em outra instituição de ensino. Esse dado demonstra o quanto o uso das novas tecnologias ainda não é uma realidade no contexto da escola pública brasileira, sendo utilizado com baixa frequência por uma minoria dos professores, e que é até mesmo, muitas vezes, mal visto por alguns membros do corpo docente que consideram-no uma atividade de pouca efetividade, como muitas vezes foi constatado por comentários entre colegas professores.

Questionados sobre a frequência com a qual gostariam de ter contato com este tipo de atividade envolvendo dispositivos digitais, 60% dos alunos responderam que gostariam de ter acesso semanal a este tipo de aula, 20% quinzenal e 20% mensal. Os motivos para realizar estas atividades de acordo com eles seria que aprenderiam mais do que com os métodos tradicionais pois foi uma atividade na qual sentiram prazer em participar e se divertiam enquanto aprendiam.

Sobre o aproveitamento da atividade, a grande maioria dos participantes, 80%, disseram que aprendeu algo novo por meio da atividade, especialmente no que concerne à ampliação de vocabulário. Já os que responderam negativamente, disseram que responderam muitas perguntas aleatoriamente sem saber de fato como respondê-la, ou demonstrando pouco interesse em tentar. Pode-se reforçar novamente, por meio desses relatos dos próprios alunos, que a tecnologia não pode sanar todas as dificuldades educacionais do sistema público, que são muitas, mas, certamente, pode contribuir para atingir uma parcela maior do corpo discente, atraindo seu foco de atenção para os temas e conteúdos tratados nas aulas por

meio de uma plataforma a qual a grande maioria dos jovens e adolescentes têm acesso nos dias atuais: o celular.

Realizando-se um comparativo entre os dois grupos, percebe-se que, embora os resultados obtidos no grupo 2 não tenham sido superiores aos obtidos no grupo 1 em termos de porcentagem de acerto das questões, a receptividade e interesse em relação à atividade foi imensamente maior, na atividade com o *Kahoot!* os alunos envolveram-se mais e o foco de atenção conseguiu manter-se do início até o fim, especialmente pela competitividade que criou-se no grupo. Ainda, destacou-se a capacidade dos alunos de aprender com os erros, isto é, enquanto que em uma avaliação escrita, na maioria das vezes, os alunos observam somente a nota que tiraram e não buscam identificar o que e por que erraram, visando formar um aprendizado a partir de seus erros, na atividade com o *Kahoot!* os alunos estavam muito mais atentos no *feedback* das respostas e dispostos a entender por que erraram e a transformar essa informação em um novo conhecimento. Diante dessa constatação, pode-se afirmar que o uso de uma aplicação como o *Kahoot!* ou semelhante apresenta o benefício de atrair a atenção da criança/adolescente para um conteúdo que tradicionalmente poderia ser encarado como algo “chato” ou “entediante”. Isso contribui, por exemplo, para o estudo de questões gramaticais, que, no ensino e aprendizagem de línguas são uma discussão central, pois inegavelmente estes aspectos precisam ser tratados em aula, porém uma abordagem inovadora como esta pode ser uma alternativa às tradicionais aulas que geralmente envolvem muita teoria e repetição mecânica de frases por meio de exercícios.

A relação dos alunos do grupo 2 entre si e com a professora durante a atividade reflete também uma nova forma de interação da sociedade com o conhecimento, na qual ele apresenta-se mais dinâmico, mutável e interativo. Não se faz necessário memorizar tantas informações como há alguns anos, pois, é possível consultá-las instantaneamente nos aparelhos de celular. Por outro lado, precisa-se ser muito mais crítico em relação a todos esses dados e informações aos quais se tem acesso, pois estes apresentam-se nas mais variadas formas e são oriundos das mais variadas fontes, inclusive, muitas fontes inverídicas ou de pouca credibilidade. Assim, os alunos também necessitam serem ensinados a optar pelo meio mais adequado de ter acesso a informações relevantes e de qualidade, precisam

aprender a perceber sutilezas de intenções de discurso, a observar as fontes, confrontar opiniões e acima de tudo a formar as suas próprias ideias.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após as reflexões suscitadas por este trabalho, pode-se afirmar que as limitações (de recursos humanos, materiais e físicos) presentes no contexto da escola pública ainda são um fator fortemente impeditivo da aplicação frequente de novas tecnologias nas aulas. Percebe-se boa receptividade dos alunos, que inclusive, trazem essa demanda ao professor, o qual sente-se, muitas vezes, pressionado pela enorme carga de trabalho que leva sobre si, mas que, ao mesmo tempo, deseja oferecer aos alunos uma aula agradável e proveitosa.

Se, uma parcela dos docentes ainda se mostra resistente ao uso das mídias digitais no ambiente escolar, por outro lado, verifica-se uma maioria de profissionais engajada em pesquisar e buscar alternativas para atrair os alunos para seu objeto de ensino. Nesse movimento de busca por um maior domínio dos sistemas tecnológicos, seja ele em cursos livres, especializações ou até mesmo na troca com os colegas, professores deparam-se com estas limitações que precisam ser superadas, se não pela intervenção governamental como o desejado, com uma mudança de paradigma nos conceitos sobre o que é ensinar e aprender, assim como sobre qual o papel do professor neste contexto tão diversificado.

A ferramenta *Kahoot!* mostra-se, nessa perspectiva, uma boa opção para a inserção do uso de dispositivos digitais no ensino e aprendizagem da língua inglesa na escola pública à medida que não exige grandes investimentos e pode utilizar recursos próprios dos alunos (o celular) já que, como dito anteriormente, muitas escolas não possuem os recursos mínimos necessários para outras abordagens. Esta aplicação pode ser usada como um estímulo extra para que os alunos tenham um interesse maior pela língua inglesa, especialmente aqueles que possuem dificuldades a serem superadas.

Entre os benefícios trazidos pelo uso das novas tecnologias na escola, apresenta-se a interação proporcionada pelo uso das mídias digitais, a qual faz com que o professor busque se atualizar em seus saberes e práticas pedagógicas. A relação professor x aluno vivenciada no contexto educacional atual, diante das novidades tecnológicas, facilita a aprendizagem, construindo assim, uma nova forma de ensinar, são necessários, pois, investimentos que independem da vontade do professor. Por outro lado, um primeiro passo pode gerar, inclusive, uma crescente

demanda da sociedade por uma escola mais atualizada e globalmente conectada com a comunidade na qual está inserida, trazendo, dessa forma, os avanços necessários em relação a recursos para a implementação efetiva do uso das mídias digitais na escola pública brasileira.

Este estudo leva ainda à reflexão de que a aprendizagem não deve ser mensurada apenas em dados e notas ou percentuais, pois conforme verificou-se, em termos de acertos às questões propostas, os alunos apresentaram uma acuracidade maior em relação aos que responderam na plataforma digital, dado provavelmente ligado ao fator tempo disponível em cada uma. Há de se considerar que os benefícios desse tipo de atividade talvez residem exatamente no interesse que ela pode despertar em um aluno que não tem sua curiosidade voltada a aprender uma língua, mas que a partir desse contato vai buscar outras fontes de sua preferência, tais como aplicativos, canais no *Youtube*, etc. que possam levá-lo a um posicionamento mais ativo em relação ao conhecimento e à própria aprendizagem. Logo, *Kahoot!* é apenas uma das diversas ferramentas tecnológicas disponíveis que têm surgido nos últimos anos e que contribuem para a melhoria da qualidade do ensino de uma LE na escola pública.

Por outro lado, encontraram-se algumas limitações neste estudo, as quais podem ser associadas ao tempo disponível para a elaboração e execução do mesmo, pois verificou-se que para uma análise mais conclusiva seria necessária uma amostra maior, a qual poderia revelar dados mais completos sobre o aproveitamento de atividades com o aplicativo. Então, sugere-se, para estudos posteriores no tema, realizar amostragens maiores, assim como a repetição das oficinas ou a realização de mais de uma oficina com o mesmo grupo de alunos, a fim de identificarem-se mais os benefícios destas atividades com os dispositivos digitais no contexto do ensino da língua inglesa na escola pública.

Dessa forma, mostra-se importante buscar inovações que vem ao encontro desse anseio dos estudantes quanto ao uso de dispositivos digitais. Essa maior atratividade das aulas que utilizam uma tecnologia como o *Kahoot!* pode contribuir para a diminuição das reprovações e da evasão escolar, pois desperta o interesse dos alunos com dificuldades de aprendizagem, já que, propicia maior interação entre os alunos e destes com os professores e incentiva a autoconfiança, afetividade, autonomia e socialização entre docentes e discentes.

REFERÊNCIAS

ABRAHAMS, Mary Jane, FARIAS, Miguel. Innovation and change in the Chilean initial teacher T curriculum for teachers of english. In: GIMENEZ, Telma - Monteiro, Maria Cristina de Góes. **Formação de professores de Línguas na América Latina e Transformação Social**. Coleção: Novas Perspectivas em Linguística Aplicada Vol. 4 Campinas, SP: Pontes Editores, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <<http://movimentopelabase.org.br/acontece/bncc-homologada/>>. Acesso em: 26 ago. 2018.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei número 9394 Brasília, DF, dez 1996. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1996/lei-9394-20-dezembro-1996-362578-publicacaooriginal-1-pl.html>>. Acesso em: 26 ago. 2018.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei número 4024 Brasília, DF, dez 1961. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1960-1969/lei-4024-20-dezembro-1961-353722-publicacaooriginal-1-pl.html>>. Acesso em: 15 set. 2018.

BRASIL. **Resolução 29**. Brasília, DF, jul 1809. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/legislacao/doimperio/pdf/Legimp-A4_8.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2018.

BURCH, Sally. Sociedade da informação e sociedade do conhecimento. In: AMBROSI, Alain (org.) **Desafios de Palavras: Enfoques Multiculturais sobre as Sociedades da Informação**. C&F Éditions, 2005. Disponível em: <<http://vecam.org/archives/article519.html>> Acesso em: 11 jun. 2018.

CELANI, Maria Antonieta Alba. Perguntas ainda sem resposta na formação de professores de línguas. In: GIMENEZ, Telma - Monteiro, Maria Cristina de Góes. **Formação de professores de Línguas na América Latina e Transformação Social**. Coleção: Novas Perspectivas em Linguística Aplicada Vol. 4 Campinas, SP: Pontes Editores, 2010.

COELHO, Patrícia Margarida Farias et al. **Reflexões interdisciplinares sobre o aplicativo Kahoot! no ambiente educacional**. Revista Acta Semiótica et lingvistica, Paraíba, v. 22, n. 2, p. 18-29 2017. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/actas/article/view/37831>>. Acesso em: 31 set. 2018.

FONTANA, Beatriz. **Aquisição de inglês como língua estrangeira em uma escola pública : jogos de poder, produção e reprodução de identidades**. Dissertação de mestrado, UFRGS, 2005.

GODOY, Arilda Schimidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. Revista de Administração de empresas, São Paulo, v. 35, n. 2, p.

57-63 Mar./Abr. 1995. Disponível em: <<https://rae.fgv.br/rae/vol35-num2-1995/introducao-pesquisa-qualitativa-suas-possibilidades>>. Acesso em: 25 ago. 2018.

GRANDO, Gabriela, FOOHS, Marcelo Magalhães. O lúdico na aquisição de vocabulário na língua inglesa. In: TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach. **Objetos de aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

HORST, Krystoff Knapp. **Gamification and the additional language classroom**. Monografia (graduação em Letras) UFRGS, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/171697>>. Acesso em: 10 out. 2018.

HOPPE, Luciana et al. O uso de jogos na educação e formação de adultos: desenvolvendo competências. In: **Educação por competências: Planejamento ludicidade tecnologia**. 1 ed. Porto Alegre: Cirkula, 2015.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios: síntese de indicadores**. Rio de Janeiro: 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/11/n-de-casas-com-computador-cai-pela-1-vez-no-brasil-diz-ibge.html>>. Acesso em: 25 ago. 2018.

INSTITUTO DE PESQUISA PLANO CDE. **O ensino de inglês na educação pública brasileira**. 1 ed. São Paulo, 2015. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/uber.pdf>. Acesso em: 20 out. 2018

MORAN, José Manuel. **Mudar a forma de ensinar e aprender: Transformar as aulas em pesquisa e comunicação presencial-virtual**. Revista Interações, São Paulo, 2000. vol. V, p.57-72. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/uber.pdf> Acesso em: 2 out. 2018.

OLIVEIRA, Juliana Silva de. **O uso do jogo como apoio pedagógico no ensino de língua estrangeira**. Graduação UFRGS, 2009. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/26000>> Acesso em: 20 out. 2018.

ROSING, Tania Mariza Kuchenbecker (org). Do currículo por disciplina à era da educação-cultura-tecnologia sintonizadas: processo de formação de mediadores de leitura. In: ROSING, Tânia M. K. (org). **Mediação de leitura: Discussões e alternativas para a formação de leitores**. 1 edição. São Paulo: Global, 2009.

SCHMITT, Viviane Peccin, CORBELLINI, Silvana. O jogo digital: a matemática na 4ª série do ensino fundamental. In: TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach. **Objetos de aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

UPHOFF, Dörthe. "A história dos Métodos de Ensino de Inglês no Brasil". In: BOLOGNINI, Carmen Zink. **A língua inglesa na escola. Discurso e ensino**. Campinas: Mercado de Letras, 2008, p. 9 -15.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: planejamento e métodos**. 5 ed. Porto Alegre: Bookman Editora Ltda, 2015.

**APÊNDICE A < ATIVIDADE ESCRITA INDIVIDUAL ENTREGUE AOS ALUNOS
DO GRUPO 1 >**

1.If you eat too much, you will be:

- thin
- fat
- lose weight
- slim

2.If you hungry, you will

- go to bed
- take a photo
- make a sandwich
- go to the movie

3.If you wake up late, you will

- go to school late
- go to school on time
- go to bed on time
- go to bed late

4.If you feel tired, you will....

- go to bed
- go to beach
- go to shopping
- go to jogging

5.If you go to bed late, you will.....

- feel fresh
- feel asleepy
- feel cool
- feel good

6.Complete the dialog: A:is your name? B: James.

- What
- how
- where
- when

7.Complete the dialog: A:old are you? B: 12 years old.

- What
- where
- when
- how

8.Complete the dialog:A:old are you? B: 12 years old.

- What
- how
- where
- when

9.Complete the dialog:A:are you from? B: Spain.

- What
- where
- when
- why

10.Complete the dialog:A:class are you in? B: Grade 8.

- what
- how
- where

how old

11.....ruler

a

an

the

-

12.....books

a

an

the

-

13.....sheep

a

an

the

-

14.Kate.....going to the
cinema.

Enjoy

enjoys

enjoying

enjoyed

15.many.....

fish

fishs

fishes

fishies

16.Dan and

Edmond.....a big house.

Had

has

have

having

17.Tom.....to school everyday .

Walk

walking

walked

walks

18.My mom.....to shopping
every Sunday.

Go

goes

going

went

19.....you go to school on
Monday?

Do

Does

Did

Done

20.....lions drink milk?

Do

Does

Did

Done

21.This is a.....

flydragon

fly dragon

dragon fly

dragonfly

22.This is

a.....

grasshopper

glasshopper

grass shopper

glass shopper

23.This is a.....

butter fly

butterfly

fly butter

flybutter

24.This is a.....

lady bug

ladybug

ladybird

lady bird

25.This is a male.....

bottle

better

beetle

beetel

26.Children

are.....in the
snow.

Going

doing

playing

swing

27.She

is.....to
music.

going

looking

listening

playing

28.They are.....a picnic.

Getting

haveing

having

seting

29.They are.....TV

watching

washing

wasing

waiting

30.....comic

books

red

rare

read

dare

31.....a

snowman

get

build

make

have

32.wear..... =vestir fantasias

the flag

bagpipes

costumes

poetry

33.street =desfile de rua

flag

parade

beef

fires

34.play.....

violin

the piano

the guittar

poetry

35.fly a

- kite
- beef
- fires
- parade

36.light..... =acender uma vela

- fires
- candles
- beef
- parade

37.roast.....

- fires
- firework
- beef
- parade

38.Let off.....=acender fogos de artifício

- fire
- fireworks
- free
- frees

39.Give memilk, please.

- Some
- any
- a
- an

40Howbutter do you want?

- a
- some
- any
- much

41.Have we got.....lemonade?

- Any

much

- many
- money

42..You.....turn right.

- Must
- can
- mustn't
- may

43.Youpark car here.

- can't
- can
- mustn't
- must

44.You mustn't

-here
- smooke
- sleep
- smell
- see

45.You can drive.....85

- mph.
- Over
- under
- fast than
- faster than

46.He is.....

- playing soccer
- playing volleyball
- playing tennis
- playing basketball

47.He is.....

- Walking mountain

()Jogging mountain

()Hiking

()Back packing

48.He is doing.....

()judo

()horseback riding

()karate

()a test

49.They are

driving.....

()Skiing

()Jet skiing

()Boat skiing

()water skiing

50.She is

doing.....

()Scuba driving

()Scuba diving

()scream diving

()scream driving

APÊNDICE B < PERGUNTAS APRESENTADAS AOS ALUNOS DO GRUPO 2 NO APLICATIVO KAHOOT!>

<p>Q1: 1 If you eat too much, you will be....</p>	
<p>▲ thin</p>	<p>✗</p>
<p>◆ fat</p>	<p>✓</p>
<p>● lose weight</p>	<p>✗</p>
<p>■ slim</p>	<p>✗</p>
<p>Q2: If you hungry, you will</p>	
<p>▲ go to bed</p>	<p>✗</p>
<p>◆ take a photo</p>	<p>✗</p>
<p>● make a sandwish</p>	<p>✓</p>
<p>■ go to the movie</p>	<p>✗</p>
<p>Q3: If you wake up late, you will</p>	
<p>▲ go to school late</p>	<p>✓</p>
<p>◆ go to school on time</p>	<p>✗</p>
<p>● go to bed on time</p>	<p>✗</p>
<p>■ go to bed late</p>	<p>✗</p>

Q4: If you feel tired, you will.....



- go to bed ✓
- go to beach ✗
- go to shopping ✗
- go to jogging ✗

Q5: If you go to bed late, you will.....



- feel fresh ✗
- feel asleepy ✓
- feel cool ✗
- feel good ✗

Q6: A:is your name? B: James.



- What ✓
- How ✗
- Where ✗
- When ✗

Q7: A:old are you? B: 12 years old.



▲ What



◆ Where



● When



■ How



Q8: A:is your favorite subject? B: Science.



▲ What



◆ How



● Where



■ When



Q9: A:are you from? B: Spain.



▲ What



◆ Where



● When



■ Why



Q10: A:class are you in? B: Grade 8.



▲ What



◆ How



● Where



■ How old



Q11:ruler



▲ a



◆ an



● the



■ -



Q12:books



▲ a



◆ an



● the



■ -



Q13:sheep



a ✗

an ✗

the ✓

- ✓

Q14: many.....



fish ✓

fishs ✗

fishes ✗

fishies ✗

Q15: Kate.....going to the cinema.



enjoy ✗

enjoys ✓

enjoying ✗

enjoyed ✗

Q16: Dan and Edmond.....a big house.



had

✗

has

✗

have

✓

having

✗

Q17: Tom.....to school everyday



walk

✗

walking

✗

walked

✗

walks

✓

Q18: My mom.....to shopping every Sunday.



go

✗

goes

✓

going

✗

went

✗

Q19:you go to school on Monday?



10 sec

Do



Does



Did



Done



Q20:lions drink milk?



10 sec

Do



Does



Did



Done



Q21: This is a.....



10 sec

flydragon



fly dragon



dragon fly



dragonfly



Q22: This is a.....



grasshopper



glasshopper



grass shopper



glass shopper



Q23: This is a.....



butter fly



butterfly



fly butter



flybutter



Q24: This is a.....



lady bug



ladybug



ladybird



lady bird



Q25: This is a male.....



10 sec

▲ bottle

✗

◆ better

✗

● beetle

✓

■ beetel

✗

Q26: Children are.....in the snow.



10 sec

▲ going

✗

◆ doing

✗

● playing

✓

■ swing

✗

Q27: Animals are.....at the map.



10 sec

▲ going

✗

◆ looking

✓

● doing

✗

■ playing

✗

Q28: They are.....a picnic.



- ▲** geting ✗
- ◆** having ✓
- haveing ✗
- getting ✗

Q29: They areTV



- ▲** watching ✓
- ◆** washing ✗
- wasing ✗
- waiting ✗

Q30:comic books



- ▲** red ✗
- ◆** rare ✗
- read ✓
- dare ✗

Q31:a snowman



▲ get

✗

◆ build

✓

● make

✓

■ have

✗

Q32: wear.....



▲ the flag

✗

◆ bagpipes

✗

● costumes

✓

■ poetry

✗

Q33: street



▲ flag

✗

◆ parade

✓

● beef

✗

■ fires

✗

Q34: play.....



▲ flag



◆ bagpipes



● fire



■ poetry



Q35: fly the



▲ flag



◆ beef



● fires



■ parade



Q36: light.....



▲ fires



◆ firework



● beef



■ parade



Q37: roast.....



10 sec

▲ fireworks

✗

◆ fire

✗

● beef

✓

■ flash

✗

Q38: Let off.....



10 sec

▲ fire

✗

◆ fireworks

✓

● free

✗

■ frees

✗

Q39: Give memilk, please.



10 sec

▲ some

✓

◆ many

✗

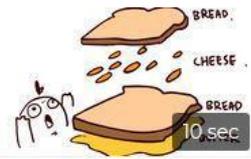
● an

✗

■ a

✗

Q40: Howbutter do you want?



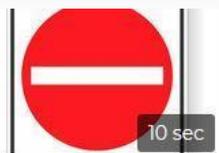
- a ✗
- some ✗
- any ✗
- much ✓

Q41: Have we got.....lemonade?



- any ✓
- much ✗
- many ✗
- money ✗

Q42: You mustn't.....this road.



- eat ✗
- enter ✓
- end ✗
- earn ✗

Q43: You.....turn right.



10 sec

- | | | | |
|--------------------------|-------------------------------------|-----------|---|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ▲ must | ✗ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ◆ can | ✗ |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | ● mustn't | ✓ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ■ may | ✗ |

Q44: Youpark car here.



10 sec

- | | | | |
|--------------------------|-------------------------------------|-----------|---|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ▲ can't | ✗ |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | ◆ can | ✓ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ● mustn't | ✗ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ■ must | ✗ |

Q45: You can drive.....85 mph.



10 sec

- | | | | |
|--------------------------|-------------------------------------|---------------|---|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ▲ over | ✗ |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | ◆ under | ✓ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ● fast than | ✗ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ■ faster than | ✗ |

Q46: They are.....



- Red - water rafting ✗
- Blue-water rafting ✗
- White-water rafting ✓
- River-water rafting ✗

Q47: They are.....



- Walking mountain ✗
- Jogging mountain ✗
- Hiking ✓
- Back packing ✗

Q48: He is doing.....



- windsurfing ✓
- kite surfing ✗
- internet surfing ✗
- sailing ✗

Q49: They are driving.....



- | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Skiing | <input type="checkbox"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Jet skiing | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Boat skiing | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> water skiing | <input type="checkbox"/> |

Q50: She is doing.....



- | | | |
|-------------------------------------|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Scuba driving | <input type="checkbox"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Scuba diving | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> scream diving | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> scream driving | <input type="checkbox"/> |

**APÊNDICE C < MODELOS DE QUESTIONÁRIOS RESPONDIDOS PELOS
ALUNOS AO FINAL DA ATIVIDADE >**

Questionário de pesquisa sobre a oficina (Alunos Grupo 1)

1. Qual a sua afinidade com a língua inglesa?

Não gosto Gosto mas tenho dificuldade em aprender Gosto e tenho facilidade em aprender

2. Como você avalia a atividade que você participou?

muito interessante pouco interessante nada interessante

3. Você gostaria de ter atividades semelhantes a essa com que frequência na escola?

mensalmente quinzenalmente semanalmente nunca

4. Dentre os fatores citados abaixo numere em ordem crescente de acordo com o que você considera menos importante até o que você considera mais importante para gostar de uma atividade de inglês:

- poder interagir com os colegas
- poder aprender palavras novas
- poder ter mais atenção e auxílio da professora
- entender a atividade facilmente
- poder se divertir enquanto aprende
- poder aprender usando um telefone/tablet/computador

5. Se essa atividade fosse realizada em um tablet/ celular ou computador, você:

não veria nenhuma diferença pensa que seria mais atrativo e talvez até tivesse um desempenho melhor pensa que seria mais atrativo mas acertaria a mesma quantidade de questões

6. Você considera que aprendeu algo que não sabia participando dessa atividade. O quê?

Questionário de pesquisa sobre a oficina Kahoot! (ALUNOS GRUPO 2)

1.1. Qual a sua afinidade com a língua inglesa?

Não gosto Gosto mas tenho dificuldade em aprender Gosto e tenho facilidade em aprender

2. Como você avalia a atividade que você participou?

muito interessante pouco interessante nada interessante

3. Você gostaria de ter atividades semelhantes a essa com que frequência na escola?

mensalmente quinzenalmente semanalmente nunca

4. Dentre os fatores citados abaixo numere em ordem crescente de acordo com o que você considera menos importante até o que você considera mais importante para gostar de uma atividade de inglês:

- poder interagir com os colegas
- poder aprender palavras novas
- poder ter mais atenção e auxílio da professora
- entender a atividade facilmente
- poder se divertir enquanto aprende
- poder aprender usando um telefone/tablet/computador

5. Sobre o aplicativo Kahoot:

a. Você já o conhecia?

sim não

b. Se sim, havia conhecido no ambiente escolar?

Sim Em qual disciplina? _____ Não
Onde? _____

6. Você considera que aprendeu algo que não sabia participando dessa atividade. Se sim, o quê?

ANEXO A <TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação
Curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação *Lato Sensu*

Termo de consentimento informado

A pesquisadora Carine Peter Carlos, aluno(a) regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-Graduação *lato sensu* promovido pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação do(a) Professor(a) Ana Carolina Ribeiro Ribeiro, realizará a investigação “*Kahoot!* como ferramenta no ensino da Língua Inglesa”, junto aos alunos da [REDACTED] no período de setembro a outubro de 2018. O objetivo desta pesquisa é refletir sobre como os profissionais da educação, especialmente professores de língua inglesa, podem utilizar os recursos tecnológicos para a efetivação da aprendizagem. Os participantes desta pesquisa serão convidados a tomar parte da realização de entrevistas e questionários.

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes e/ou instituições em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado. É de responsabilidade do(a) pesquisador(a) a confidencialidade dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, o(a) participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

A pesquisadora compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (51) 998034892 ou por e-mail capeter22@hotmail.com.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas:

EU _____, inscrito sob o no. de R.G. _____, concordo em participar esta pesquisa.

Assinatura do(a) participante

Assinatura do(a) pesquisador(a)

Porto Alegre, ____ de _____ de 2018.