

DOI: 10.46943/XI.CONEDU.2025.GT15.008

GAMIFICANDO A SALA DE AULA: O USO DO KAHOOT NO ENSINO DE LÍNGUAS

Maria Clara Medeiros Silva¹
Ednny Kelly de Almeida Sales²

RESUMO

As tecnologias digitais estão sendo inseridas nas práticas escolares, como forma de auxiliar no desenvolvimento de habilidades e competências. No entanto, a partir de nossas experiências com estudantes do ensino básico, observamos que, não basta apenas inserir uma tecnologia, mas também usá-la com propósito. Assim, compreendemos que o ensino e aprendizagem, ancoradas em metodologias ativas e com práticas gamificadas podem colaborar no processo de aprendizagem de línguas ao possibilitar uma formação criativa, significativa e contextualizada. Portanto, este trabalho tem o objetivo de relatar o processo de elaboração de uma oficina de formação de professores sobre a gamificação na sala de aula com o uso do *Kahoot* para o ensino de línguas. O curso foi ministrado para alunos do curso de Letras em um projeto de extensão da Faculdade de Engenharia, Letras e Ciências Sociais do Seridó - FELCS, na Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, Campus Currais Novos. Especificamente, pretendemos: i) discutir sobre o processo de Gamificação nas aulas de línguas; e ii) apresentar propostas de atividades *gamificadas* com o uso da plataforma *Kahoot*. Como aporte teórico, consideramos os estudos de Moran (2013), Zimmernam (2004), Prensky (2001), Alves

1 Universidade Estadual do Rio Grande do Norte (UERN), clara.medeiros.104@ufrn.edu.br.

2 Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), ednny.sales.057@ufrn.edu.br.

(2015), Matte, Liska e Gomes (2022), entre outros autores. A oficina relatada neste trabalho possibilitou a elaboração de exemplos de dinâmicas contextualizadas e significativas com o uso da plataforma *Kahoot* para o ensino e aprendizagem de línguas. Ademais, oportunizou uma reflexão sobre a relevância de discussões teórico-práticas sobre a temática da gamificação para estudantes do curso de Letras.

Palavras-chave: Ensino de Línguas, Formação de professores, Gamificação, Kahoot.

INTRODUÇÃO

O uso da internet e a familiarização com as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), possibilitam ao aprendiz conexão com redes sociais, acesso a conteúdo digital e ao universo dos jogos, trazendo novas propostas educativas aos docentes que cada vez mais precisam conhecer novas ferramentas e softwares de modo a favorecerem positivamente nos processos de ensino e aprendizagem dos alunos.

Nos últimos anos, autores trazem estudos de diversas áreas com referências às novidades de ensino em busca de colocar o aluno como protagonista em seu próprio aprendizado. Segundo Freire (2011), a participação ativa do aluno no processo de aprendizagem, o coloca como protagonista em seu processo formativo.

Assim, as transformações sociais, culturais, educacionais e tecnológicas decorrentes do avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), podem ser benéficas na formação individual e coletiva dos sujeitos.

As Metodologias de Ativas de Aprendizagem (MAA) e a *Gamificação*, favorecem ações educacionais efetivas, aprendizagens lúdicas e significativas e com a sua aplicabilidade em sala de aula, o docente se coloca como um mediador da aprendizagem permitindo ao discente estimular o seu senso investigativo, a sua criatividade e a resolução de problemas.

Pensando então, nos nativos digitais Prensky (2001), comenta que os *games* podem ser grandes aliados durante os estímulos educacionais já que os discentes são familiarizados com esses recursos e estratégias.

A *Gamificação* estimula a capacidade criativa e a inteligência, envolvendo o sentimento de conquista e também de confiança no indivíduo em busca de vencer desafios e para isso, é preciso praticar a sua capacidade cognitiva. O termo *Gamificação* se origina do vocábulo inglês *gamification*, e foi utilizado inicialmente em 2010 (Vianna et al., 2013; Fadel; Ulbricht, 2014).

Desse modo, o nosso trabalho intitulado “Agamificação na sala de aula: o uso do Kahoot para o ensino de línguas” tem o objetivo geral de

relatar a elaboração de uma oficina, que foi ministrada em um projeto de extensão da Faculdade de Engenharia, Letras e Ciências Sociais do Seridó - FELCS, na Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, Campus Currais Novos - RN, sobre a “Formação docente e ensino de línguas: enfoques, procedimentos, metodologias e práticas pedagógicas”, coordenado pela Professora Doutora Núria Maria Nieto Nuñez (FELCS - UFRN). O curso de extensão aconteceu em formato híbrido e foi destinado aos estudantes da licenciatura em Letras, com habilitação em Espanhol, Inglês e Português. Especificamente, pretende-se: i) discutir sobre o processo de Gamificação nas aulas de línguas; e ii) apresentar propostas de atividades *gamificadas* com o uso da plataforma *Kahoot*.

Assim, para a construção da oficina sobre “Agamificação na sala de aula: o uso do *Kahoot* para o ensino de línguas”, foram consideradas algumas questões relacionadas ao uso e manuseio da ferramenta *Kahoot* por parte do público-alvo, estudantes das licenciaturas em Letras da FELCS, e ao uso da ferramenta para a promoção de um ensino ativo e significativo em língua estrangeira, a saber: QP1 - Como gamificar as aulas de línguas de forma ativa e significativa?; e QP2 - Como utilizar o *Kahoot* nas aulas de línguas?

Partindo desse entendimento em relação ao uso da gamificação em sala de aula para o ensino de línguas com ênfase na leitura e escrita abordaremos o uso do *Kahoot*, que conforme os estudos de Zimmernam (2004), trata-se de “um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras”, em que se é possível utilizar critérios, a partir um tema específico, para promover, desenvolver e avaliar o desempenho dos estudantes por meio das respostas do aluno (jogador). Portanto, trazemos considerações de autores, como Zimmernam (2004), Prensky (2001), Alves (2015), entre outros autores para embasar nossas reflexões quanto à gamificação em aulas de línguas.

REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção, serão apresentadas as bases teóricas que fundamentam o nosso trabalho. Inicialmente, discutiremos sobre o uso das metodologias ativas e, mais especificamente, sobre a *gamificação* como estratégia para a promoção de um ensino significativo, ativo e interativo nas aulas de línguas. Em seguida, faremos uma discussão sobre o uso da plataforma *Kahoot* para o ensino de línguas, e por fim, apresentaremos estudos relacionados à temática do uso de gamificação com a plataforma *Kahoot* para o ensino de línguas.

GAMIFICAÇÃO: O USO DE JOGOS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

A globalização e, conseqüentemente, o acesso às TDIC e à internet tem cada vez mais transformado os espaços educacionais e as formas de ensinar e aprender. Os estudantes, em sua maioria, nativos digitais necessitam de uma aprendizagem ativa, que estimule a autonomia, o pensamento crítico e o protagonismo dos estudantes, de forma que consigam estabelecer uma relação próxima entre a teoria e a prática.

Os atuais estudantes, segundo Santaella (2013) são nativos digitais ubíquos. A comunicação ubíqua desperta uma necessidade de busca por uma cultura participativa, que ocorre por meio das TDIC. Portanto, compreendemos que, cada vez mais, a escola e os docentes de línguas se ancoram em metodologias ativas que auxiliem a criar condições para que o processo de aprendizagem aconteça de forma interativa, participativa e que estimule o desenvolvimento das diversas formas de linguagens. Desse modo Berbel (2011, p. 29), comenta que:

Podemos entender que as Metodologias Ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos.

Diante do exposto, compreendemos que o ensino de Língua Estrangeira (LE) guiado por metodologias ativas pode proporcionar aos estudantes uma aprendizagem ativa, em que o aluno é o centro da aprendizagem, levando em consideração suas próprias competências, conhecimento e experiências na construção do saber e estreitando a relação entre teoria e prática, mobilizando o ensino por meio de vivências e experiências significativas e efetivas.

Ademais, Camargo e Daros (2018) afirmam que, o ensino mediado pelas metodologias ativas no ensino de línguas pode promover uma relação mais efetiva entre teoria e prática, garantindo assim, um aprendizado mais significativo, a partir das vivências reais dos estudantes. Desse modo, e considerando ainda que, Prensky (2001) define como nativos digitais, os nascidos nos anos de 1980 e que cresceram na era da tecnologia e colocando-os como indivíduos que aprendem de forma diferente, que recebem informações instantaneamente e são multitarefas é possível pensar na *gamificação* como recurso pedagógico. Portanto, a *gamificação*, no campo da aprendizagem, pode proporcionar organização e estratégias de *games* para envolver e motivar alunos na resolução de problemas e, assim, apresentar a aprendizagem de forma mais significativa (Alves, 2015).

Desse modo, com o avanço dos recursos tecnológicos surge no ambiente escolar a necessidade do uso de novas estratégias no ensino de leitura, já que esse processo complexo e subjetivo depende das relações estabelecidas entre leitor e autor, ou seja, o texto é o encontro do autor com o leitor. Nesse contexto, Koch e Elias (2017: 12) comentam que:

O lugar mesmo de interação—como já dissemos— é o texto, cujo sentido não está lá, mas é construído, considerando-se, para tanto, as ‘sinalizações’ textuais dadas pelo autor e os conhecimentos do leitor, que, durante todo o processo de leitura, deve assumir uma atitude ‘responsiva ativa’. Em outras palavras, espera-se que o leitor, concorde ou não com as ideias do autor, complete-as, adapte-as etc.

Diante disso, podemos inferir que ler algum texto não garante o entendimento da informação que o autor tenta transmitir. Pensando então, na leitura e em suas ações e estratégias que motivem o interesse e possibilitem a compreensão textual, se faz válido considerar que a *gamificação* pode contribuir para aprimorar as habilidades leitoras, promovendo o protagonismo e o envolvimento do discente.

Nesse sentido, pensando na leitura, é necessário compreender a inferência, pois, de acordo com Marcuschi (2015), inferir é a compreensão, é uma estratégia cognitiva que entende a informação textual e o contexto para a semântico, pois realizar inferências o leitor coloca sentido literal no que leu e, contextualiza socioculturalmente, retirando da leitura a informação implícita, a leitura é vista como prática social, interativa e complexa de produção de sentidos, baseada em elementos linguísticos.

Segundo Alves (2015), existem dois aspectos relevantes a serem considerados na utilização da *gamificação* no processo educacional: a interatividade que é o principal fator para que o jogo aconteça, que remete-se ao jogador que interage com o sistema e o feedback, o meio pelo qual o jogador acompanha seu desempenho, reavalia suas estratégias e decide como jogar.

A gamificação consiste em trazer elementos de jogos para contextos que não são necessariamente lúdicos, utilizando, por exemplo, pontuações, recompensas e troféus. Ou seja, “[...] submeter-se a um processo de gamificação não significa participar necessariamente de um jogo, mas sim apropriar-se de seus aspectos mais eficientes (estética, mecânicas e dinâmicas) para emular os benefícios que costumam ser alcançados com eles” (Vianna et al., 2013, p. 17).

Considerando o exposto, Moran (2013) argumenta que aprendemos pelo prazer. Sendo assim, quando o professor utiliza uma metodologia, recurso ou ferramenta que chama e prende a atenção dos estudantes, pode estimular a interatividade e facilitar a aprendizagem. Desse modo, observamos que as atividades baseadas em jogos podem despertar o

prazer e gerar estímulos positivos, contribuindo para a aquisição e aprendizagem de línguas.

Além disso, segundo Dellos (2015), a aprendizagem baseada em jogos por meio da plataforma Kahoot cria um ambiente divertido e competitivo que promove a aprendizagem. Assim, é possível inferir que aprender a partir da gamificação pode, além de favorecer os fatores linguísticos, potencializar o letramento digital, a interatividade e a motivação dos estudantes. Ademais, sobre o uso de jogos para o ensino de línguas, Moran (2013) afirma ainda que:

Os jogos digitais estarão cada vez mais presentes nesta geração, com atividades essenciais de aprendizagem. São jogos colaborativos, individuais, de competição, de estratégias, estimulantes e com etapas e habilidades bem-definidas.

Isto posto, é importante que os docentes de línguas saibam utilizar ferramentas de *gamificação* com propósito, escolhendo-as com base nas necessidades dos alunos, para que possam desenvolver habilidades e competências por meio da prática da língua-alvo de forma prazerosa. Além disso, é fundamental que tais práticas não sejam vistas apenas como um recurso de entretenimento, mas como uma estratégia pedagógica que pode promover o engajamento, a autonomia e a construção significativa do conhecimento. Nesse sentido, a gamificação, quando aplicada de maneira planejada e contextualizada, pode contribuir não apenas para a motivação imediata, mas também para o fortalecimento de competências comunicativas, digitais e socioemocionais, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e eficaz. Na seção a seguir, iremos discutir as características da plataforma *Kahoot* e como ela pode auxiliar na prática em sala de aula de línguas.

KAHOOT: UMA PLATAFORMA DE APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

O *kahoot* é uma plataforma digital que possibilita o ensino e aprendizagem por meio da *gamificação* em sala de aula, cujo uso é exequível por

meio de celulares, computadores e tablets que tenham acesso à internet. A plataforma permite a interação gamificada por meio de nuvem de palavras, de questionários, de pesquisas e de quizzes, entre outras funções que tem como base jogos com múltiplas escolhas.

A partir de regras pré-estabelecidas, o *Kahoot* pode promover a aprendizagem dos estudantes (jogadores), por meio do engajamento ao ler e ao responder corretamente os questionamentos de forma rápida, pois deste modo, podem alcançar o maior número de pontos e, conseqüentemente, ganhar o jogo.

De acordo com Romio e Paiva (2017), o *Kahoot* “gera entusiasmo nos alunos e apresenta benefícios à aprendizagem”. A esta afirmação inferimos o desenvolvimento de habilidades de compreensão leitora e auditiva, bem como de expressão escrita, que pode acontecer de forma contextualizada e significativa por meio da análise e compreensão de textos dos mais variados gêneros, de vídeos, de músicas, entre outras mídias.

Damasceno e Lima (2019) refletem que o uso do *Kahoot* “proporciona ao docente, instigar os alunos ao desafio e/ou a compreensão e efetivação do conhecimento passado, de uma forma que os discentes acabam se impactando com a potencialidade dessa plataforma no processo de ensino aprendizagem”.

Portanto, as ferramentas disponíveis gratuitamente pela plataforma possibilitam ao professor criar e aplicar dinâmicas, atividades diagnósticas, atividades processuais e atividades avaliativas, promovendo de maneira motivadora a ampliação do conhecimento em língua-alvo, podendo possibilitar ainda, uma melhora no vocabulário e nas habilidades e competências linguísticas e sociais, por exemplo.

TRABALHOS RELACIONADOS

A plataforma *Kahoot* foi criada em meados de 2013 (Costa; Oliveira, 2015), portanto, nos últimos onze anos muito se foi discutido sobre o uso da plataforma para o ensino de línguas, sob os mais variados aspectos.

A investigação de Matte, Liska e Gomes (2022), publicada na revista “Leitura: Teoria & Prática”, tem o objetivo de discutir o uso de jogos na perspectiva da formação de professores. A pesquisa aborda a importância da ludicidade, da interatividade e da explicitação de valores, presentes em diversas ferramentas digitais, como por exemplo, o uso do canva para a elaboração de tirinhas e os caça-palavras por meio do recurso geniol. Entretanto, não aborda o uso do Kahoot como possibilidade de incentivar a aprendizagem em um contexto ativo e significativo.

Os autores Neto, Veríssimo, Fernandes, Meroto e Melo (2023) foram além, pois além de discutir o uso da plataforma Kahoot como um meio para tornar a aula mais interativa e significativa, os pesquisadores ainda apresentaram duas propostas de uso da plataforma para o ensino e aprendizagem de vocabulário por meio da ferramenta nuvem de palavras que está disponível no *Kahoot*.

O trabalho de Guimarães, Júnior e Finardi (2022) aborda experiências de formação de professores de línguas, mediadas por tecnologias digitais antes, durante e depois da pandemia de Covid-19. O estudo foi desenvolvido em turmas da disciplina de Estágio Supervisionado em um curso de Letras-Inglês. Apesar de discutir sobre o uso das ferramentas Kahoot, Padlet, Socratives e outros, o estudo não traz exemplos práticos de como foi usado cada ferramenta e como os estudantes da licenciatura poderiam adaptar o uso de tais recursos em suas salas de aulas, com alunos nativos digitais.

Portanto, o nosso estudo traz inovação profissional e educacional, pois relata a experiência de discussão de metodologias ativas, na perspectiva da *gamificação*, a partir do uso da plataforma *Kahoot*, apresentando propostas de aplicações concretas em sala de aula de línguas em uma oficina, que foi ministrada para estudantes da licenciatura em Letras com habilitação em Língua Inglesa, Espanhola e Portuguesa, na FELCS - UFRN, Campus Currais Novos - RN.

METODOLOGIA

Conforme afirma Paiva (2019), as pesquisas em linguística aplicada, além de buscar compreender a realidade, busca ainda, resolver problemas. Desse modo, o presente estudo se constituiu como uma pesquisa de natureza aplicada, pois propõe “gerar novos conhecimentos e inovações a partir de novos processos e tecnologias” (PAIVA, 2019).

Assim, o nosso trabalho, intitulado “*Agamificação na sala de aula: o uso do Kahoot para o ensino de línguas*”, integrou um conjunto de oficinas oferecidas pelo projeto de extensão da FELCS/UFRN – Campus Currais Novos (RN), intitulado “*Formação docente e ensino de línguas: enfoques, procedimentos, metodologias e práticas pedagógicas*”, coordenado pela Professora Doutora Núria Maria Nieto Nuñez (FELCS/UFRN). O curso de extensão foi realizado em formato híbrido e destinado aos estudantes da licenciatura em Letras, com habilitação em Espanhol, Inglês e Português.

Ademais, a investigação caracteriza-se como uma pesquisa empírica e descritiva, uma vez que o estudo apresenta os passos da construção e aplicação da oficina, fundamentada tanto nos conhecimentos das pesquisadoras acerca dos aspectos didático-metodológicos quanto em suas experiências com o uso das tecnologias digitais para o ensino de línguas. O trabalho configura-se como uma investigação de cunho qualitativo, uma vez que se propôs a buscar inovações no uso de tecnologias digitais, especificamente o Kahoot, para o ensino de línguas, além de oferecer uma oficina destinada a estudantes da licenciatura em Letras sobre a utilização dessa ferramenta como meio de promoção das habilidades de leitura e escrita em línguas estrangeiras. Portanto, na seção a seguir, relatamos os passos de elaboração e aplicação da oficina, bem como os produtos desenvolvidos como propostas de atividades a serem utilizadas em aulas de línguas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na construção da oficina “*Agamificação na sala de aula: o uso do Kahoot para o ensino de línguas*”, consideramos algumas questões relacionadas ao uso e ao manuseio da ferramenta Kahoot por parte do público-alvo, estudantes das licenciaturas em Letras da FELCS, bem como ao seu potencial para a promoção de um ensino ativo e significativo em língua estrangeira.

Assim, foram definidas as seguintes questões-problema: QP1- Como gamificar as aulas de línguas de forma ativa e significativa?; e QP2- Como utilizar o Kahoot nas aulas de línguas? A partir desses questionamentos e levando em consideração o público-alvo, a oficina foi organizada em duas etapas: i) discussão sobre a gamificação no ensino de línguas; e ii) exposição de propostas de atividades.

Na primeira etapa, com o intuito de verificar os conhecimentos prévios e estabelecer um diálogo próximo com os participantes, iniciamos a oficina com dois questionamentos: Q1- Vocês já utilizaram jogos digitais na sala de aula? Quais?; Q2- Como foi a experiência? A partir dessas perguntas, os estudantes da licenciatura demonstraram entusiasmo pelo tema e relataram já ter utilizado jogos em algumas situações de sala de aula. No entanto, observamos que, na maioria das experiências apresentadas, o ensino de línguas ainda era tratado sob uma perspectiva tradicional, centrada em aspectos gramaticais e em atividades de tradução.

Isto posto, compreendemos as palavras de Moran (2013) quando afirma que “não são os recursos que definem uma aprendizagem, são as pessoas, o projeto pedagógico, as interações, a gestão”. Desse modo, atentamos para a importância de utilizar recursos e ferramentas digitais com um propósito bem estabelecido para que atue como suporte para resolver as necessidades dos estudantes. Além disso, assim como reitera Moran (2013) mais que a tecnologia, o que facilita a aprendizagem é a capacidade de comunicação autêntica, ou seja, o uso da tecnologia como

um suporte para uma aprendizagem ativa e comunicativa, que possibilita o aluno adaptar o que foi estudado a contextos potencialmente reais.

Logo, após a nossa conversa inicial e participação ativa dos estudantes da licenciatura, demos continuidade à oficina conceituando o termo *Gamificação* segundo Zimmernam (2004), Prensky (2001), Alves (2015), entre outros autores. A partir dos conceitos apresentados, motivamos o público-alvo a estabelecer relação com os recursos digitais que eles já haviam usado em sala de aula, especialmente, a ferramenta *Kahoot*.

Segundo Moran (2013) a internet é uma mídia que facilita a motivação dos estudantes, pela novidade e pelas possibilidades que pode oferecer. Desse modo, apresentamos o *Kahoot* como um recurso tecnológico que pode proporcionar um ensino e aprendizagem de línguas contextualizado e significativo.

Durante a discussão inicial de nossa oficina, enfatizamos que o uso das tecnologias digitais em sala de aula pode estimular os aprendizes na execução das tarefas propostas e despertar maior interesse, participação e motivação. Isso se deve ao fato de que muitos estudantes são, em sua maioria, nativos digitais, o que possibilita, conforme afirma Santaella (2013), uma maior ubiquidade por meio dos multiletramentos e da multimodalidade.

Considerando o exposto, Santaella (2013) descreve ainda, os leitores ubíquos como sujeitos com um perfil cognitivo inédito, que incorpora características do leitor imersivo. Assim, é possível inferir que as tecnologias podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem, ampliando a capacidade de comunicação e favorecendo a prática autêntica da língua estrangeira. Moran (2013) corrobora essa perspectiva ao destacar a importância da elaboração de materiais educacionais digitais de forma ativa e significativa.

À vista disso, compreendemos o *Kahoot* como uma ferramenta capaz de estimular o raciocínio lógico, a compreensão de regras por meio da gamificação, o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades e competências linguísticas e sociolinguísticas. Portanto, enfatizamos que,

ao gamificar a aula de línguas por meio do Kahoot, é necessário considerar alguns aspectos, tais como: conhecer bem o público-alvo; propor atividades com propósito significativo e autêntico; apresentar de forma clara o objetivo do jogo; e mostrar que o erro faz parte do processo de aprendizagem. Isso porque muitos alunos podem sentir frustração ao não acertar as perguntas ou ao não aparecer no ranking de melhores pontuações.

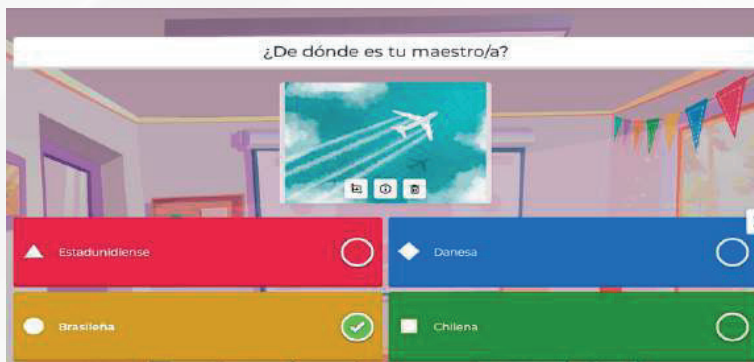
Para a segunda etapa da oficina foram desenvolvidas e apresentadas quatro tipos de atividades, a saber: i) dinâmica de apresentação; ii) atividade diagnóstica; iii) atividade processual; e iv) pós-atividade ou atividade avaliativa.

Conforme afirma Moran (2013) a educação precisa incorporar mais dinâmicas participativas, como por exemplo, as atividades de autoconhecimento que trazem assuntos próximos à vida dos estudantes para que estabeleça uma relação próxima entre teoria e prática. Neste sentido, a primeira atividade proposta com o uso do *Kahoot* foi uma dinâmica de apresentação a ser aplicada em um primeiro contato com a turma, assim como mostra o quadro a seguir:

Quadro 1 - Exemplo dinâmica de apresentação

DINÂMICA DE APRESENTAÇÃO: 1 VERDADE E 3 MENTIRAS
Objetivo: realizar uma apresentação dinâmica, utilizando dados pessoais na língua-alvo, do professor (a) e dos estudantes.
Metodologia
<ul style="list-style-type: none"> - O professor pode iniciar a dinâmica de apresentação por meio do Kahoot mostrando dados pessoais a seu respeito, como por exemplo, o seu nome e o seu <i>sobrenome</i>, <i>sua idade</i>, <i>data de aniversário</i>, <i>cidade em que mora</i>, <i>signo</i>, etc. - Na dinâmica, o professor irá adicionar as perguntas e as respostas na língua-alvo. É importante adicionar apenas uma das respostas como a verdadeira. Pois, desse modo, além de proporcionar uma maior interação entre a turma, o professor conseguirá realizar uma avaliação diagnóstica do conhecimento linguístico da turma. - Ao final da apresentação do professor, pode-se sugerir que cada estudante produza o seu jogo de “1 verdade e 3 mentiras” com os seus dados pessoais.

OBS: ao avaliar a quantidade de alunos na turma, o professor pode limitar a quantidade de perguntas do jogo a serem produzidas pelos estudantes.



Fonte: elaborado pelos autores (2024).

Após a apresentação da dinâmica, seguimos a nossa oficina abordando as possibilidades de uso de atividades diagnósticas por meio da *Gamificação*. A necessidade por técnicas que ajudem no diagnóstico de problemas na educação é considerado um importante instrumento para amparar as decisões dos professores e gestão escolar.

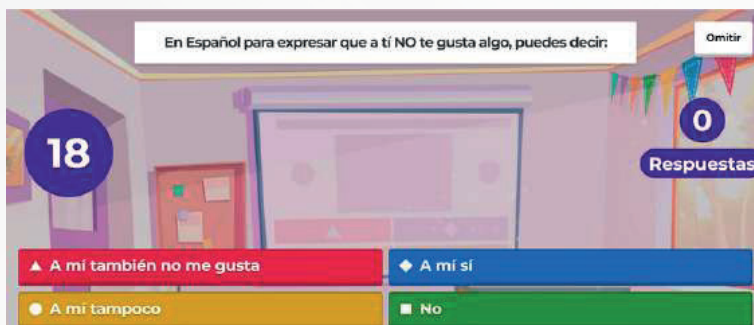
A Avaliação Diagnóstica possibilita o conhecimento da realidade e colabora com alternativas que equilibram o ensino aprendizagem, oportunizando que alunos aprendam de forma igualitária. Os autores Ribeiro e Bovo (2013) descrevem a aplicação de uma avaliação diagnóstica para identificar condições de aprendizagem na disciplina de história numa escola, que resultou na apresentação de que a maioria dos alunos participantes da pesquisa não encontram a motivação e a correlação com a realidade para dedicar-se na disciplina, demonstrando a necessidade de uso de novas metodologias e ferramentas tecnológicas para auxiliar na promoção de um ensino mais significativo para os discentes.

Quadro 2 - Exemplo de atividade diagnóstica

ATIVIDADE DIAGNÓSTICA
<p>Objetivo: diagnosticar o conhecimento prévio dos estudantes acerca do tema central da aula.</p>

Metodologia

- A atividade diagnóstica pode ter perguntas mais ou menos elaboradas, de acordo com o tema e o objetivo da aula. As atividades podem abordar o conhecimento prévio dos estudantes sob aspectos gramaticais ou vocabulários, por exemplo.
- Na imagem a seguir, apresentamos um exemplo de atividade que envolve o uso funcional e comunicativo do verbo “Gustar” em Língua Espanhola.



- Outra possibilidade de uso com atividades diagnósticas é adicionar fotos e vídeos na tela para que os estudantes marquem a que se refere tal imagem. Com esta atividade, os estudantes irão explorar o seus conhecimentos a respeito do seu vocabulário. O exemplo a seguir, mostra a imagem de uma mulher representando a profissão de uma garçonete. Neste jogo, os estudantes terão que associar a imagem ao nome da profissão na língua-alvo.

Fonte: elaborado pelos autores (2024).

O terceiro tipo de *Gamificação* é a atividade processual. De acordo com os estudos de Lucena (2004) é possível inferir que a aprendizagem de línguas é concebida como um processo que busca desenvolver habilidades e levar o estudante a refletir sobre o seu processo de aprendizagem, promovendo a capacidade de se autoavaliar. Além de possibilitar ao professor identificar o défices e as habilidades que precisam ser melhor exploradas e desenvolvidas ao longo do processo de ensino e aprendizagem. A seguir, mostraremos um exemplo de atividade processual por meio da *Gamificação* com a plataforma *Kahoot*.

Quadro 3 - Exemplo de atividade processual

ATIVIDADE PROCESSUAL
Objetivo: criar um jogo a partir da interpretação de uma música

Metodologia

- Primeiro, os estudantes deverão ouvir a música na língua-alvo. Para exemplificar, escolhemos a música “BZRP” da cantora Shakira.
- Logo, em equipes, os estudantes poderão realizar a tradução e interpretação da música. Ao final desta etapa, será solicitado que cada equipe crie um Kahoot com questionamentos sobre a música. As perguntas podem ser relacionadas ao vocabulário, ao contexto social amoroso e/ou sobre a interpretação da letra.




Imagem. Fonte: CNN Brasil.

Fonte: elaborado pelos autores (2024).

De acordo com Chaves (2004) o processo de avaliação necessita coerência, organização e articulação com a temática abordada e com o perfil dos estudantes. Diante disso, proporcionar aos estudantes, nativos digitais, uma avaliação por meio do uso de TDIC a partir de estratégias *gamificadas* pode proporcionar, o momento em que seria de tensão e ansiedade, em um momento prazeroso e significativo.

Desse modo, a plataforma Kahoot se apresenta como uma ferramenta com potencial para motivar e engajar os estudantes durante o processo avaliativo. Segundo os autores Ramos, Cardoso e Carvalho (2020) o uso do Kahoot “proporciona um meio alternativo para que o processo ensino-aprendizagem ocorra de forma assertiva e diferenciada”. Assim, propomos o uso do Kahoot para realizar uma avaliação final sobre a temática da literatura de cordel, em que se é possível abordar desde questões conceituais até questões de interpretação textual. Diante disso, a seguir, apresentamos o exemplo de atividade avaliativa:

Quadro 4 - Exemplo de atividade avaliativa

ATIVIDADE AVALIATIVA
<p>Objetivo: retomar conceitos e características da literatura de cordel, bem como meio de produção e divulgação das histórias.</p>
Metodologia
<p>- Por meio da gamificação, o professor pode realizar uma atividade para avaliar o desempenho, a aquisição do conhecimento, bem como os défices de aprendizagem que necessitam de mais atenção. No exemplo a seguir, apresentamos uma proposta de gamificação sobre a literatura de cordel. Na tarefa, podem ser questionadas as características do gênero literário cordel, sobre o surgimento, e sobre a história de algum cordel específico, que foi trabalhado previamente em sala de aula.</p>


Fonte: elaborado pelos autores (2024).

A partir do exposto, conclui-se que a gamificação oferece ao professor uma estratégia eficiente para avaliar o desempenho e a aquisição de conhecimento dos alunos, identificando também eventuais déficits que necessitam de atenção. A proposta apresentada sobre a literatura de cordel exemplifica como é possível articular conteúdo acadêmico e elementos lúdicos, estimulando a participação ativa, a motivação e o engajamento dos estudantes. Dessa forma, a utilização de jogos educativos não apenas favorece a compreensão e retenção do conteúdo, como também promove um ambiente de aprendizagem dinâmico, significativo e colaborativo, alinhado aos princípios das metodologias ativas de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que o objetivo da aplicação da proposta planejada foi alcançado, verificou-se que a gamificação, utilizada como ferramenta metodológica de ensino em aulas de línguas, possibilitou contextos de uso e apropriação de vocabulário durante a leitura e a resolução de questionamentos. Isso porque a mecânica dos jogos propicia um ambiente interativo que, ao mesmo tempo, favorece a aprendizagem de conteúdos relevantes para a formação acadêmica e para a vida em sociedade.

As atividades *gamificadas*, podem permitir a imersão e a atenção dos estudantes, evidenciando fatores como a motivação, que decorrente dos aspectos lúdicos, satisfatórios e compensatórios de cada uma das etapas do processo de aprendizagem. Assim, compreendemos que os métodos de ensino em ambientes educacionais devem acompanhar as transformações tecnológicas e sociais, colocando o estudante no centro do processo de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, a utilização da *gamificação* e de jogos como ferramentas pedagógicas no ensino de leitura e escrita mostra-se eficaz, pois pode contribuir para o engajamento e a motivação discente, superando práticas tradicionais que se limitam à leitura em voz alta, individual ou à resolução de questionários baseados apenas na localização e cópia de informações, ou até mesmo a prática de exercícios mecânicos de tradução direta ou inversa na língua-alvo. Tais práticas, centradas exclusivamente nos aspectos linguísticos, não são suficientes para o desenvolvimento pleno da proficiência leitora.

Portanto, que as MAA se distanciam das propostas tradicionais, ao oferecer estratégias que favorecem a aprendizagem significativa e o pensamento crítico dos alunos, possibilitando o uso concreto da língua em diferentes dinâmicas sociais. Dessa forma, ao integrar tecnologias digitais e jogos educacionais, como o Kahoot, ao ensino de línguas, alinhados ao uso de metodologias ativas pode promover uma abordagem mais dinâmica, contextualizada e alinhada às demandas contemporâneas da

educação. Tais práticas contribuem para a construção de competências linguísticas e sócio comunicativas e discursivas, ao mesmo tempo em que estimulam a autonomia, a colaboração e a reflexão crítica, preparando os estudantes para atuar de maneira efetiva em diferentes esferas sociais e acadêmicas.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 1ª ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326/0>. Acesso em: 18 de agosto de 2024.

COSTA, G. S. OLIVEIRA, S. M. B. C. Kahoot: a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo. In: 6º SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO E 2º COLÓQUIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO COM TECNOLOGIAS, n. 6., 2015. Anais 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação e 2º Colóquio Internacional de Educação com Tecnologias. Recife: Ed. UFPE, 2015. p. 1-17.

CHAVES, S. Avaliação da aprendizagem no ensino superior: realidade, complexidade e possibilidades. In: Reunião anual ANPED, 27ª, 2002, Caxambu. Anais... Caxambu: Anped, 2004. p. 1-16.

DAMASCENO, Karina Neves de Souza; LIMA, Eduardo Carlos Almeida de. *O uso do kahoot nas aulas de língua inglesa como método significativo de aprendizagem nos anos finais em uma escola pública da zona da mata pernambucana*. Fortaleza: VI Conedu, 2019.

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

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 58 ed. São Paulo: Paz & Terra, 2011.

GUIMARÃES, Felipe Furtado; JÚNIOR, Carlos Alberto Hildeblando; FINARDI, Kyria Rebeca. Formação de professores de línguas mediada por tecnologias digitais: antes, durante e após a pandemia. Pelotas: Linguagem & Ensino, v. 25, n. especial, p. 179-204, dez. 2022.

KOCH, I. V.; ELIAS, V. M. Ler e compreender os sentidos do texto. São Paulo: Contexto, 2017.

LUCENA, Maria Inêz Probst. Avaliação no ensino de línguas e contemporaneidade: em busca de uma re-significação. Santa Catarina: VII Congresso Brasileiro de Linguística Aplicada, 2004.

MATTE, Ana Cristina Fricke; LISKA, Geraldo Jose Rodrigues; GOMES, Silvane Aparecida. Formação de professores de línguas: Games, gamificação e cultura maker. São Paulo: Revista Leitura: Teoria & Prática, .40, n.86, p.55-67, 2022. Disponível em: <<https://revistas.alb.org.br/index.php/leiturateoriaepratica/article/view/1316>>. Acesso dia 21 de agosto de 2024.

MORAN, José M; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papyrus, 2013.

PAIVA, Vera Lúcia M. de O. Manual de pesquisa em estudos linguísticos. São Paulo: Parábola Editora, 2019.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5), 1- 6.2001.

RAMOS, Marcos Coelho; CARDOSO, Kitawann Tayrone de Sousa Nunes;

CARVALHO, Maria do Carmo Silva. Uso da ferramenta digital kahoot como estratégia para avaliação no ensino superior. UFSCar: Congresso Internacional de educação e Tecnologias, 2020.

RIBEIRO, R. R. and Bovo, C. R. (2013).“APromoção da Educação Histórica na Escola: Os Desafios da Avaliação Diagnóstica em História”. História Hoje: O Ensino de História e o Tempo Presente, (2), pp. 315 - 338, doi: 10.20949/rhhj.v2i4.103.

ROMIO, T.; PAIVA, S. C. M. Kahoot e GoConqr: uso de jogos educacionais para o ensino da matemática. Scientia cum Industria, v. 5, n. 2, p. 90-94, 2017.

SANTAELLA, Lucia. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. Gamification, In: como reinventar empresas a partir de jogos. 1. ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. Disponível em: <https://acervodigital.espm.br/E-BOOKS/2020/365430.pdf>. Acesso em: 18 de agosto de 2024.

ZIMMERMAN, E. Narrative, interactivity, play, and games: four naughty concepts in need of discipline. In: WARDRIP-FRUIIN, N; HARRIGAN, P. (Eds.). First person. Cambridge: MIT Press, 2004.