

SIMPÓSIO AT002

GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA: *KAHOOT!* COMO RECURSO TECNOLÓGICO

MUSACHI, Vânia R.

UNEMAT- Universidade do Estado de Mato Grosso

vania.ufmt@gmail.com

Resumo: Com a globalização e o advento das novas tecnologias não é possível às escolas ficarem de fora deste mundo virtual que, cada dia mais e, cada vez mais cedo, invade nossas vidas e de nossos alunos. Na busca por uma escola mais atrativa, dinâmica e tecnológica encontramos vários aparatos para dinamizar as nossas aulas e aliar tecnologia e educação. Com a finalidade de oferecer ao professor uma ferramenta que o auxilie a envolver os alunos na construção social do significado em sala de aula proponho a gamificação através do *Kahoot!*. Para isto o estudo é baseado na teoria sociocultural de Vygotsky (1978) que afirmam que é na interação social que o indivíduo é capaz de construir o conhecimento e na importância dessa interação para o ensino/aprendizagem. Nesta perspectiva, este artigo visa apresentar o aplicativo *Kahoot!* como uma ferramenta medidora que funcione como instrumento para a aprendizagem e para o uso de tecnologias em sala de aula, propiciando inovar as atividades pedagógicas, bem como a otimização do processo de ensino/aprendizagem. Através do uso deste aplicativo é possível revisar os conteúdos, reforçar o conhecimento e ajudar a desenvolver as habilidades tecnológicas do século XXI, além de ser uma ferramenta mediadora e promotora da interação social.

Palavras-chave: Linguística Aplicada; Tecnologia; Gamificação; Ensino/Aprendizagem; Língua Portuguesa.

Abstract: With the globalization and the advent of new technologies, it is not possible for schools to stay out of this virtual world, which is increasingly invading our lives and our students. In the search for a more attractive, dynamic and technological school we find several devices to streamline our classes and combine technology and education. in order to offer to the teacher a tool that helps to involve the students in the social construction of meaning in the classroom is that we propose gamification through the Kahoot!. For this the paper is based on the sociocultural theory of Lev Vygotsky (1978), it states that it is in social interaction that the individual is able to construct knowledge, in the importance of this interaction for the teaching / learning. In this perspective, this article aims to present the application (app) Kahoot! as a measuring tool that works as an instrument for learning and for the use of technologies in the classroom, propitiating to innovate the pedagogical activities, as well as the optimization of the teaching / learning process. Through the use of this app its possible to review the content, reinforce the knowledge and help develop the technological skills of the 21st century, as well as being a tool that mediates and promotes social interaction.

Keywords: Applied Linguistic; Technology; Gamification; Teaching/Learning; Portuguese Language.

Introdução

Com a evolução da tecnologia e a globalização desenfreada é inegável o impacto do uso das tecnologias digitais no ambiente escolar. Em função disso tem-se buscado meios para a inserção das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) no processo de ensino-aprendizagem, no intuito de dinamizar as aulas, tornar o ambiente escolar mais agradável e praticar a socialização dos indivíduos.

Carvalho, Kruger e Bastos (2000, p.15), em relação ao processo ensino-aprendizagem através das NTIC acreditam que:

[...] a educação em suas relações com a Tecnologia pressupõe uma rediscussão de seus fundamentos em termos de desenvolvimento curricular e formação de professores, assim como a exploração de novas formas de incrementar o processo ensino-aprendizagem. (CARVALHO, KRUGER e BASTOS, 2000, p. 15).

A escola desempenha papel importante na socialização dos indivíduos, por esse motivo tem buscado ser mais atrativa, dinâmica e tecnológica através de recursos que possibilitem a mediação do conhecimento. Neste sentido, a teoria sociocultural defende o uso de ferramentas mediadoras na construção do conhecimento e Lantolf (2011, apud PAIVA, 2014) define mediação como criação e uso de meios auxiliares no processo ensino/aprendizagem.

Com o intuito de atingir os objetivos de trazer a tecnologia e torná-la aliada ao processo de ensino-aprendizagem, neste contexto de língua portuguesa (LP), é que se propõe o uso da ferramenta *kahoot!* para realização da gamificação em sala de aula.

1. As novas tecnologias de informação e comunicação (NTIC)

No atual contexto, de um mundo globalizado e tecnológico nossos educandos têm sido chamados de nativos digitais. Para Prensky (2001, p. 1) “nossos estudantes hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos

computadores, vídeo games e Internet¹”, enquanto que a maioria dos professores é denominada como “imigrantes digitais” (PRESNKY, 2001, p. 1-2).

O uso das tecnologias digitais em sala de aula, principalmente aquelas que despertam o interesse dos alunos, como celular, games, plataformas digitais com designs atrativos, como o *kahoot!*, vêm estabelecer mudanças nos moldes de ensinar, além de desenvolverem a função de ferramentas mediadoras no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo significativamente para o aprendizado. De acordo com Leffa e Pinto:

A proliferação dos games entre a população em idade escolar tem despertado a atenção dos pesquisadores na área da aprendizagem (BALTRA, 1984; DEHAAN, 2008; MATTAR, 2011; LEFFA et al, 2012; RIBEIRO, 2012), principalmente quando percebem que tudo aquilo que acontece durante o jogo é o que os professores gostariam de ver acontecer na sala de aula: motivação, interesse e aprendizagem. (LEFFA e PINTO, 2014, p. 358).

Diante desta visão torna-se cada dia mais importante pensar-se no uso das NTIC como instrumentos para a mudança na educação, na prática docente e no ensino da LP. No entanto, é imprescindível lembrar que o uso da tecnologia sem uma prática efetiva, inovadora e crítica, não surtirá os efeitos desejados, tornando-se um instrumento vazio.

2. Gamificação

O presente trabalho visa demonstrar a plataforma *kahoot!* como instrumento para a gamificação na educação. Mas o que vem a ser a gamificação? De acordo com Deterding et al, (2011, p. 1) “Gamificação é um termo guarda-chuva informal para o uso de elementos de videogame em sistemas que não são jogos para melhorar a experiência do usuário (UX) e o envolvimento do usuário²”.

¹ Our students today are all “native speakers” of the digital language of computers, video games and the Internet.

² “Gamification” is an informal umbrella term for the use of video game elements in non-gaming systems to improve user experience (UX) and user engagement.

Portanto, a gamificação é vista como uso de jogos em contextos que não são de jogos, ou seja, não somente com o intuito de puro entretenimento. A gamificação é um fenômeno que vem se espalhando em diversas áreas, tais como, empresarial, saúde, políticas públicas e, conseqüentemente na educação.

No contexto escolar a gamificação vem com a finalidade de motivar, promover a interação e a aprendizagem, além de propiciar distintas competências e habilidades, no intuito de aproximar a escola do educando, na tentativa de atender ao perfil dos estudantes, que, de acordo do Presnky (2011) são os nativos digitais e possuem um padrão de raciocínio diferente das gerações anteriores. Para Garcia:

A gamificação é vista como relevante para a aprendizagem do futuro por causa de seu potencial flexível de adaptação à maioria das áreas do conhecimento (PEREIRA; MOTA; NOGUEIRA, 2014). Quando a gamificação é adotada, há a necessidade de adequação das estratégias didáticas aos diversos contextos das propostas pedagógicas. O professor, em consonância com os conteúdos digitais e com as inovações emergentes, conseguirá promover e incrementar o entusiasmo e o interesse dos alunos (GARCIA, 2015, p. 37).

Com o uso da gamificação nas aulas de LP é possível criar um ambiente de descontração, e propor uma nova proposta de aprendizagem, convertendo uma atividade comum, em uma tarefa de competição, cooperação e interação, construindo o conhecimento de forma dinâmica e motivadora.

3. A mediação na teoria sociocultural

Vygotsky (1978, apud PAIVA, 2014, p. 129) defende que a aprendizagem é mediada e que a interação com outras pessoas e com artefatos culturais influenciam e geram mudanças na forma como as crianças agem e se comportam.

Para o teórico Lantolf (2011, p. 25 apud PAIVA, 2014, p. 129) medicação é “a criação e o uso de meios auxiliares artificiais para agir – física, social e

mentalmente”. A teoria sociocultural tem com preceito que a mente humana é mediada e Lev Vygotsky (1978, apud PAIVA, 2014) afirma que é na interação social que o indivíduo é capaz de construir o conhecimento. De acordo com Martins e Moser: (2012, p. 4)

A mediação era vista por Vygotsky sob os aspectos: signo, palavra e símbolo. As contribuições dos autores M. Cole e J. Wertsch e Bruner conferem uma determinação mais ampla ou restrita, conforme o ponto de vista. Nas perspectivas de Vygotsky e Leontiev, os conceitos de “meios mediacionais” e de “ação mediada” são essenciais para compreender o verdadeiro significado ou processo da aprendizagem. (MARTINS e MOSER, 2012, p. 4).

Partindo desse ponto de vista, e no atual contexto da era digital, o uso da tecnologia através da gamificação na educação é uma ferramenta que pode ser utilizada como recurso artificial de interação e mediação no processo do ensino-aprendizagem da LP, com o intuito de propiciar uma aprendizagem dinâmica, descontraída e eficaz.

4. *Kahoot!* como ferramenta de gamificação

O *kahoot!*, é uma plataforma virtual que possui um layout divertido, colorido e de fácil uso, que propicia ao professor criar *quizzes* dos conteúdos ministrados a fim de averiguar de forma divertida e dinâmica a aprendizagem. Em seu site³ é apresentado como um aliado para revisar os conteúdos, reforçar o conhecimento e ajudar a desenvolver as habilidades tecnológicas do século XXI.

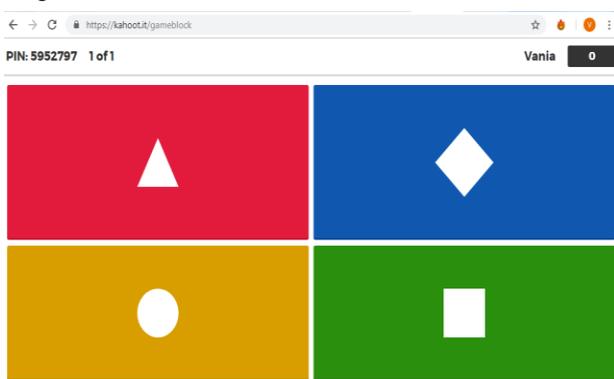
Além de ser uma ferramenta didática eficiente de mediação do conhecimento e de interação social, o aplicativo *kahoot!* é um sistema disponível *on line*, gratuito, pode ser utilizado em dispositivos móveis, computadores e *tablets*. Permite sua utilização em ambientes educacionais para fins de introdução de tópicos, treinamento de conceitos, consolidação da

³ <https://kahoot.com/how-to-play-kahoot/>

aprendizagem, revisão de conteúdos e avaliação, além de possuir um sistema de resposta rápida, que é muito interessante tanto para o professor quanto para o aluno, que já consegue identificar em quais situações não foi obtido êxito em sua resposta.

Uma das características deste artefato artificial de mediação são as cores e as formas geométricas, que são utilizadas pelos educandos ao responderem as questões propostas pelo educador. Cada resposta é representada por uma cor e por uma figura geométrica (rosa/triângulo, azul/losango, amarelo/círculo e verde/quadrado) que, ao serem clicadas gerará a resposta na tela do dispositivo do educando, como observado na figura abaixo:

Figura 01



Fonte: <https://kahoot.com/> - Acessado em: 18 dez. 2018.

Esse tipo de aplicativo constitui uma proposta de gamificação, pois, além de propiciar a autonomia do aluno, através de propostas de resolução de problemas, gera um contexto interativo e transformador. Coelho, Motta e Castro (2017, p. 22) afirmam ainda que:

Nesse contexto, o *Kahoot!* apresenta-se como uma metodologia ativa. Segundo Horn e Staker (2015), essa proposta metodológica e educacional permite que o estudante desenvolva distintas habilidades e competências, tais como, construção do conhecimento, autodidatismo e comprometimento com seu processo de formação, tornando-se protagonista de sua própria aprendizagem e assumindo a própria responsabilidade de aprender e evoluir intelectualmente.

Este é um recurso digital que ajuda o professor a verificar a aprendizagem do educando, identificando os conceitos que os estudantes dominaram e os que ainda devem ser revisitados.

Considerações finais

Tendo em vista o avanço das tecnologias digitais e sua entrada nos muros da escola, torna-se inviável fechar os olhos para este contexto e querer prosseguir nos moldes antigos da educação. Ater-se somente ao ensino expositivo, ao livro didático com base em atividades desconexas nessa era das NTIC é tornar a escola enfadonha, distante da realidade dos educandos.

É preciso evoluir e atualizar-se o máximo possível, como acontece em diversas áreas, ou seja, a educação não pode “estacionar”. As práticas pedagógicas e metodológicas podem e devem ser aprimoradas, com o intuito de adaptar-se à realidade dos atuais educandos, conhecidos como nativos digitais (PRESNKY, 2011).

A proposta do uso da gamificação na educação está longe de ser o remédio para todos os problemas dessa área, mas pode ser vista como um caminho a ser seguido, um recurso mediador, na tentativa de tornar o ambiente educativo cada vez mais digital.

O aplicativo *kahoot!* vem ao encontro das expectativa de se introduzir a tecnologia na sala de aula, na perspectiva de oportunizar ao educandos a visão de que, algo que faz parte do dia a dia deles, pode contribuir para algo maior e mais importante, que é a aprendizagem.

Referências

CARVALHO, Marília G.; BASTOS, João A. de S. L., KRUGER, Eduardo L. de A. **Apropriação do conhecimento tecnológico**. Curitiba: CEEFET, 2000. Cap. Primeiro.

COELHO, Patrícia Margarida Farias; MOTTA, Everson L.O.; CASTRO, Francilei Paes de Carvalho. Reflexões interdisciplinares sobre aplicativo *kahoot!* no ambiente educacional. **Acta Semiótica et Linguística**, v. 22 n. 2, 2017. Disponível em:

<<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/actas/article/view/3783>>. Acesso em: 18 dez. 2018.

DETERDING, S.; et al. Gamification: using game design elements in non-gaming contexts. **CHI**, Vancouver, May 7–12, 2011. p. 1-4. Disponível em: <<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/01-Deterding-Sicart-Nacke-OHara-Dixon.pdf>>. Acesso em: 17 dez. 2018.

GARCIA, Adriana. Gamificação como prática pedagógica docente no processo ensino e aprendizagem na temática da inclusão social. 2015. Dissertação (Mestrado em Ensino, Ciências e Novas Tecnologias) – Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/1666/1/LD_PPGEN_M_Garcia_%2C%20Adriana_2015.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2018.

LEFFA, V. J.; PINTO, C. M. Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula. **(Con)Textos Linguísticos**, Vitória, v. 8, n. 10.1, p. 358-379, 2014. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Aprendizagem_vicio.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2018.

MARTINS, Onilza Borges; MOSER, Alvino. Conceito de mediação em Vygotsky, Leontiev e Wertsch. **Intersaberes**, v. 7, n. 13, p. 8 – 28, | jan./jun. 2012. Disponível em: <<https://www.uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/viewFile/245/154>>. Acesso em: 17 dez. 2018.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **Aquisição de segunda língua**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2014

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**. Univertisty Press, v. 9, n. 5, October, 2001. p. 1-6.