

ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

8377 - Trabalho Completo - XXV EPEN - Reunião Científica Regional Nordeste da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Educação (2020)

ISSN: 2595-7945

GT04 - Didática

A TECNOLOGIA DIGITAL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: O JOGO DIGITAL KAHOOT!

Igor Tairone Ramos dos Santos - UESB - UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA

Priscila da Silva Rodrigues - UESB - UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA

Arlete Ramos dos Santos - UNIVERSIDADE ESTADUAL DE SANTA CRUZ

## **A Tecnologia Digital como ferramenta pedagógica: o jogo digital Kahoot!**

### **1 INTRODUÇÃO**

O presente trabalho se trata do recorte de uma pesquisa de mestrado em andamento, advindo de uma investigação realizada no Instituto Federal da Bahia, campus de Vitória da Conquista que possui como seu objetivo principal “investigar como a Avaliação Formativa, mediada por Tecnologias Digitais, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa”. Para operacionalizar tal pesquisa, utilizamos metodologia qualitativa de pesquisa, que contou como método de coleta de dados a entrevista semiestruturada, questionários escritos, observação participante e aplicação de sequência didática numa turma de quarto ano do ensino médio, da instituição supracitada.

Para realizar as discussões teóricas utilizamos por base autores como Levy (1999) Silva(2002) e Levay (2015), na tentativa de compreender qual o papel da tecnologia digital no ensino, e percebemos que tais autores trabalham com a ideia comum de que as tecnologias digitais estão inseridas na sociedade de maneira marcante, traduzindo para o mundo virtual aspectos importante de nossa vida como seres humanos e cidadãos, interferindo na maneira que nos comunicamos, nos relacionamos e na forma que produzimos conhecimento, seja na sala de aula ou fora dela.

Trazendo a discussão para a sala de aula, vemos que a tecnologia digital, está presente em diversos pontos da escola, como os setores administrativos da escola, como secretarias, coordenações e também em formato de celulares e

dispositivos móveis, em poder de professores e alunos. Desta forma, é importante realizarmos a discussão sobre o quão relevante é incorporar a tecnologia digital como uma ferramenta aliada à prática docente, bem como é importante discutir sobre suas possibilidades de promover inovação em práticas da sala de aula como a avaliação.

Podemos analisar o papel da tecnologia dentro da sala de aula como uma ferramenta capaz de promover ludicidade, pois o ensino lúdico não se trata somente de brincar na sala de aula, mas converter momentos de descontração em ferramentas que estimulem o aprendizado. A tecnologia digital pode promover tais momentos de descontração por trazer para a sala de aula, aspectos presentes na vida dos alunos a todo momento que são os equipamentos digitais.

Portanto, nossa pesquisa junto aos estudantes do IFBA, inclusive com aplicação da sequência didática, atestou que estes têm contato constante com equipamentos tecnológicos, bem como, pensam que os equipamentos que fazem uso de tecnologias digitais podem ser utilizadas como mecanismos pedagógicos pela potencialidade que oferecem para a promoção de um ensino-aprendizagem potencializado. Na próxima seção, aprofundaremos de maneira teórica conceitos importantes que nos levarão a analisar os dados obtidos na realização da pesquisa, contidos na seção “Resultados da pesquisa”.

Como já citado, nossa pesquisa se trata de um recorte, e, embora o texto original trate dos docentes e dos discentes, nos atentaremos no presente resumo, somente a uma percepção dos discentes sobre a Avaliação Formativa mediada por Tecnologias Digitais.

## **2 A TECNOLOGIA DIGITAL E A ESCOLA**

A Tecnologia Digital nos circunda a todo momento, e de certa forma, nos tornou dependentes de seu funcionamento na maneira como nos comunicamos, como realizamos nossas atividades diárias, como produzimos conhecimento e nos divertimos. No entanto, não podemos nos referir somente a estes aparelhos como tecnologia, pois esta se trata de um conceito mais abrangente, que de acordo com Carvalho (1997, p. 08),

perpassa todas as formações sociais porque na produção das condições materiais de vida, necessárias a qualquer sociedade, é imprescindível a criação, apropriação e manipulação de técnicas que carregam e si elementos culturais, políticos, religiosos e econômicos, constituintes da concretude da existência social. Deste ponto de vista, tecnologia está intrinsecamente presente tanto numa enxada quanto num computador

De acordo o exposto acima, vemos que tecnologia desde sua gênese conceitual se trata de ferramentas que utilizamos para desenvolver nossas atividades diárias, e a diferença entre os conceitos “tecnologia” e “tecnologia digital” reside no fato de que esta última se trata de dispositivos eletrônicos que têm seu funcionamento baseado num conjunto de valores que retornam para resultados práticos. A sua configuração permite que nos comuniquemos de maneira instantânea com pessoas ao redor do mundo, façamos cálculos numéricos precisos, bem como nos permite executar com facilidade diversas tarefas do dia a dia.

Através da Tecnologia Digital, nossos relacionamentos, perspectivas e interações sociais se movimentam ao que Levy (1999) denomina de ciberespaço que se configura como um espaço criado num ambiente virtual, ou seja, fora da realidade tangível, cujos relacionamentos saem do território do tangível e nossos

relacionamentos se conformam numa cibercultura, sendo esta, uma miscelânea de culturas, ideias e possibilidades de trocas potencializadas de informações, que não seriam possíveis, no mundo presencial. Segundo Levy (1999, p. 11),

estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano[...] Que tentemos compreendê-la pois a verdadeira questão não é ser contra ou a favor, mas sim reconhecer as mudanças qualitativas na ecologia dos signos, o ambiente inédito que resulta da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural.

De forma que é relevante perceber os efeitos do ciberespaço na educação humana, visto que se hoje uma parcela considerável da sociedade evoluiu para a utilização de smartphones, computadores, tendo estes como aparelhos essenciais para o desenrolar das relações sociais em praticamente todas as esferas, ou seja, a cibercultura está mais forte que nunca. Assim, é importante que seja feita uma discussão de qual o papel que a tecnologia pode ter como ferramenta pedagógica em vista de melhorar o ensino-aprendizagem em sala de aula.

Além de produzir ludicidade em sala de aula, a Tecnologia Digital tem a capacidade de promover uma atmosfera colaborativa entre os alunos e lhes conferir uma capacidade de protagonismo sobre seu aprendizado ao aprender a partir da interação, seja com os colegas, seja com a máquina. Segundo Luckesi (2000, p. 12),

as atividades lúdicas são aquelas que proporcionam experiências de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, as quais não se restringem ao jogo e à brincadeira, mas incluem atividades que possibilitam momentos de prazer, entrega e integração dos envolvidos.

Desta forma, se torna vantajoso utilizarmos a tecnologia como ferramenta pedagógica porque ela confere ao estudante a capacidade de se tornar autor e produtor de seu conhecimento, tanto por si mesmo, quanto através da interação com os colegas e professores. Pois, ao invés de o estudante permanecer sentado a todo o tempo apenas recebendo as informações de maneira passiva, este pode ter a oportunidade de interagir com o processo de ensino, participando de sua construção. Assim, mesmo que sua função seja somente clicar ou selecionar informações específicas, somente o fato de poder participar do processo já é motivante para seu aprendizado.

Uma alternativa para utilização da Tecnologia Digital em sala são os jogos digitais que de acordo com Levay (2015) se tratam de jogos cuja execução acontece em plataformas informatizadas, podendo ter, ou não, fins educacionais, ainda segundo o autor, tais jogos quando utilizados de maneira a promover o aprendizado em sala podem ser úteis, porque podem retornar feedbacks imediatos ao aluno de seu desempenho, levando em consideração que quando se tratam de perguntas e respostas, as alternativas corretas aparecem logo em seguida e o aluno pode vê-las. Do mesmo modo, jogos que tem objetivo de promover interação entre os alunos pode lhes ajudar a desenvolver habilidades sociais que lhes serão úteis na vida como um todo e não somente na escola.

### **3 RESULTADOS DA PESQUISA**

Nesta seção discorreremos sobre os resultados obtidos durante a pesquisa. Primeiro, será descrito o perfil dos alunos, sendo tal informação relevante para posterior realização da sequência didática e a seguir, refletiremos sobre os dados

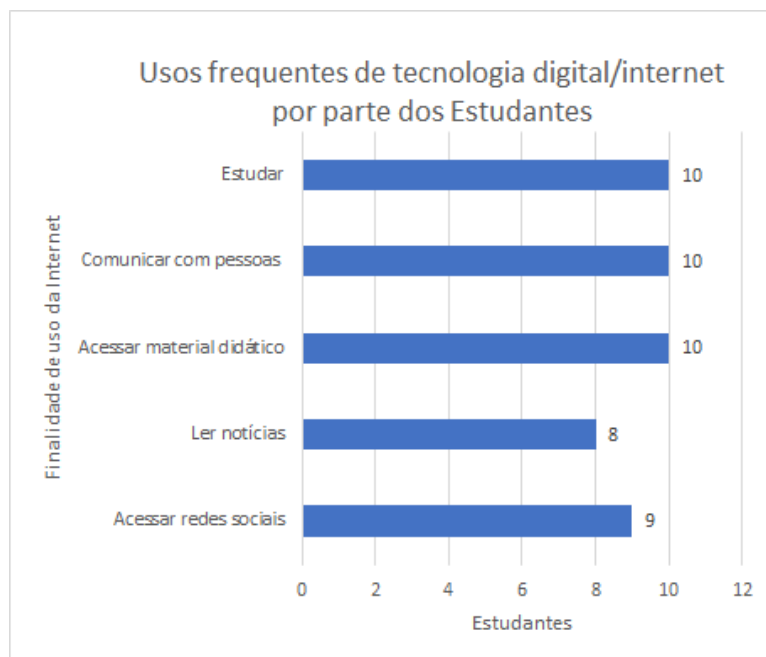
coletados a partir da atividade aplicada, de acordo com os pressupostos teóricos adequados.

### 3.1 O perfil dos alunos

Antes da aplicação da sequência didática, realizamos uma pesquisa para coletar o perfil dos alunos, na tentativa de fazer uma sondagem prévia da possível recepção dos alunos quanto ao uso da Tecnologia Digital, como primeira pergunta (gráfico 1), precisaríamos saber se estes possuem acesso a equipamentos tecnológicos em casa e constatamos que 100% (cem por cento) dos estudantes afirmaram ter contato com tecnologias digitais,

Notamos, deste modo, que todos os alunos que participaram da atividade possuíam acesso à Tecnologia Digital, inclusive em suas casas. De acordo com Levy (1999), existe uma tendência de transferência de nossos relacionamentos, ações, pensamentos para o mundo virtual, adentrando a cibercultura de maneira mais intensa à medida que os equipamentos se desenvolvem, e tal fato é perceptível quando olhamos como os estudantes utilizam cada equipamento, conforme demonstra o gráfico 2:

**Gráfico 01** – Frequência no uso de tecnologias digitais



**Fonte:** elaboração própria (dados da pesquisa).

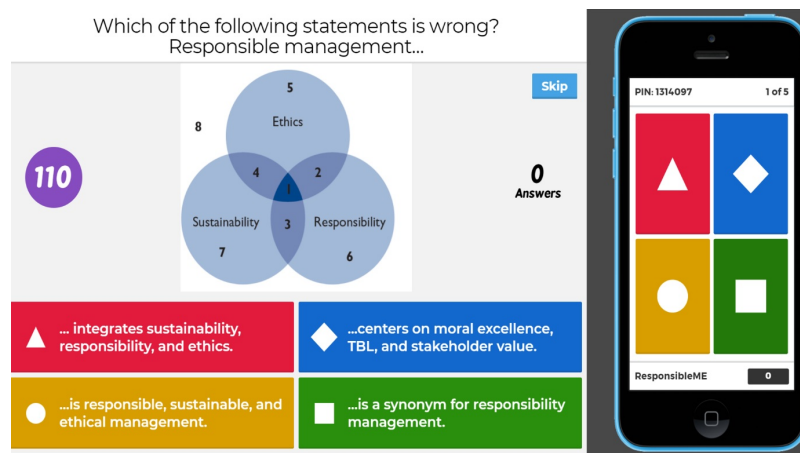
De acordo com o Gráfico 01, os alunos utilizam as tecnologias para grande parte das ações do seu dia-a-dia como estudar, se relacionar, ler notícias nos demonstrando que estão imersos numa cultura digital, e esta está imbricada na sua vida em todos os aspectos que envolvem, inclusive, a escola. Assim, se os alunos estão imersos na cibercultura, é importante tentar compreender quais efeitos positivos a informática pode trazer para o ensino-aprendizagem.

### 3.2 A sequência didática

A sequência didática se trata de um planejamento de atividades para serem desenvolvidas em sala, com o objetivo de abordar conteúdos escolares, organizados de maneira sequencial, que contam com planejamento inicial, execução e avaliação, podendo esta última acontecer tanto durante a sua aplicação quanto ao final desta (SCHNEWLY; DOLZ, 2004). A presente sequência foi aplicada numa turma de quarto ano do ensino médio, no curso de informática, durante o conteúdo curricular “Língua Inglesa”.

Como sequência didática foi apresentado um conteúdo gramatical de língua inglesa, que foi avaliado com um jogo digital ao fim de sua aplicação, chamado *Kahoot*, que se trata de um *quizz*, em que são apresentadas perguntas em uma tela aos alunos, com mais de uma opção de resposta, cujos estudantes podem escolher as alternativas, através de smartphones, dispositivos móveis, até computadores e tal jogo possui a seguinte interface:

**Figura 01 – Interface do aplicativo *Kahoot***

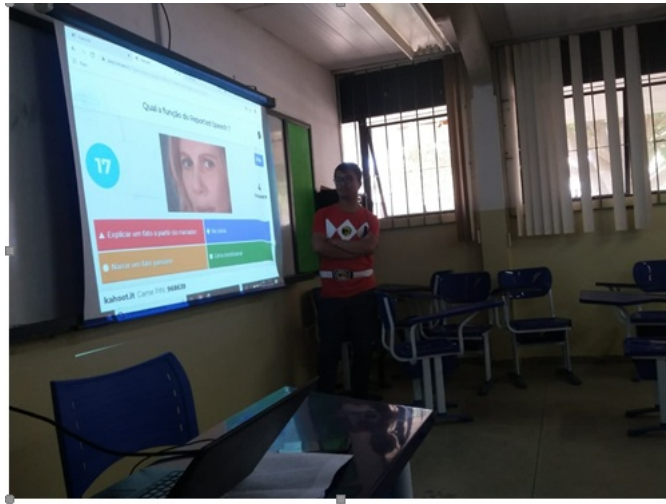


**Fonte:** Responsible management<sup>[1]</sup>

[1] Disponível em <http://responsiblemanagement.net/kahoot-quizzes-textbook-principles-of-responsible-management/>. Acesso em janeiro de 2020

A figura 1 demonstra a visão da tela em que as perguntas são apresentadas. À esquerda está a visão da tela projetada, e à direita está a visão do aluno em seu dispositivo móvel. Ao fim de cada pergunta é apresentada a resposta certa e o aluno (ou grupo) que acertou, ganha a pontuação correspondente e as colocações finais são apresentadas ao fim do jogo. Podemos conferir abaixo o momento de realização da atividade, bem como o jogo digital citado sendo aplicado:

**Figura 02 - Visão dos alunos da tela de perguntas**



**Fonte:** Foto tirada pelo autor

**Figura 03** – Visão dos alunos participando da atividade



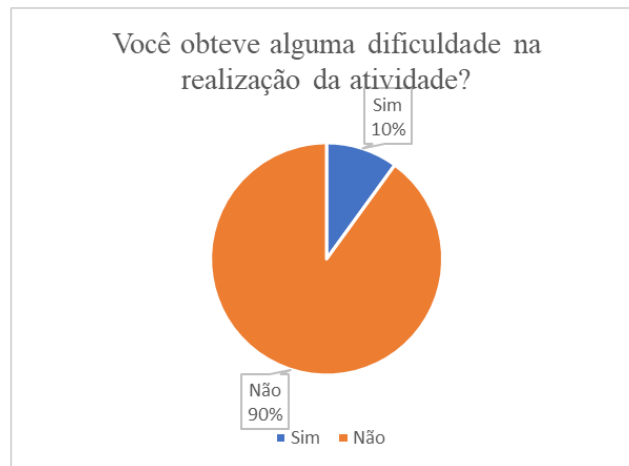
**Fonte:** Foto tirada pelo autor

Constata-se pela figura 2 que os alunos trabalham em grupos e interagem durante a realização dos exercícios, inclusive, percebemos um clima de muita euforia e animação com a realização da atividade cujos resultados serão discutidos à frente.

### 3.2.1 Dos resultados

Quanto à aplicação da sequência didática, notamos que os alunos se demonstraram muito familiarizados com as dinâmicas de funcionamento do equipamento, desenvolvendo bem as atividades propostas, assim como pudemos observar quando perguntamos aos alunos se obtiveram alguma dificuldade com a manipulação do sistema e a resposta foi a seguinte:

**Gráfico 03** – Nível de dificuldade na realização da atividade.

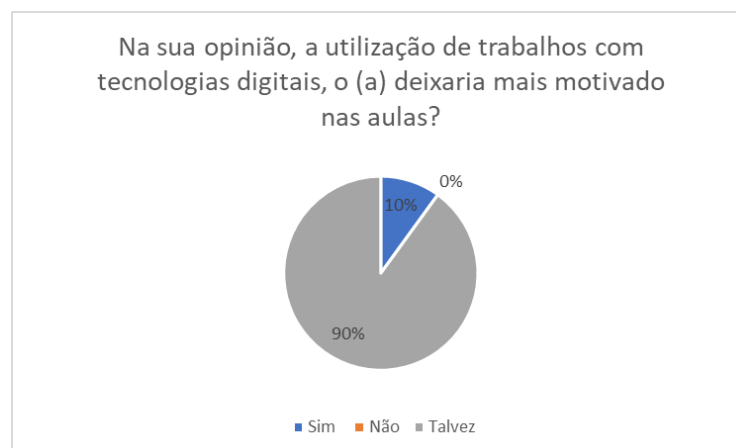


**Fonte:** elaboração própria (dados da pesquisa).

Notamos no gráfico 03 que os alunos em geral não encontram dificuldades para manipulação de equipamentos tecnológicos, e a única resposta “Sim”, possivelmente ocorreu em virtude de um problema de incompatibilidade do equipamento, que logo foi resolvido. De acordo com Levay (2015), quando bem aplicados, os jogos digitais têm o poder de modificar a atmosfera da sala de aula, deixando as atividades e o aprendizado mais agradável, desde que ambos professores e alunos saibam como utilizar as ferramentas tecnológicas da maneira devida, com foco na aprendizagem.

A tecnologia digital pode engajar os alunos em cooperação de modo que este podem aprender de maneira efetiva através de uma construção baseada em interação, condição *sine qua non* para uma aprendizagem eficaz, principalmente no que tange à disciplina de Língua inglesa, em que se baseou a sequência didática aplicada (LEVAY, 2015; VYGOSTSKI, 2001). Promover esta interação entre os alunos, possibilita um ensino mais lúdico, que os motiva, que podemos atestar pelo seguinte gráfico 4:

**Gráfico 04 – O trabalho com Tecnologias Digitais o deixaria mais motivado?**



**Fonte:** elaboração própria (dados da pesquisa).

Observamos pelo gráfico 04, que 90% (noventa por cento) dos estudantes marcaram “talvez” e 10% (dez por cento) “sim”, levando-se em consideração que essa pesquisa foi realizada após a sequência didática, os estudantes podem ter refletido sobre como a tecnologia poderia criar um ambiente de aprendizado agradável em alguns momentos. A resposta “talvez” foi predominante, isso pode ter

ocorrido porque não é comum nas salas de aula do Brasil a utilização massiva de tecnologias no aprendizado em sala, também, tais estudantes são da última turma de ensino médio, e somente no último ano tiveram este contato intenso com a tecnologia a partir da sequência didática que aplicamos, mas já é perceptível seu interesse em tal metodologia (SILVA, 2011).

Segundo Silva (2011), a tecnologia em sala trabalha de modo a converter os sujeitos de meros passivos, apenas recebendo mensagens prontas, em sujeitos autores de produção de suas mensagens e conteúdos. A interação, seja somente com a máquina, ou com os outros alunos com intermédio da máquina, estimula os estudantes a trocar conhecimentos e aprender melhor. As potencialidades que envolvem a comunicação pode melhorar as participações em sala porque, por mais que sejam organizadas as dinâmicas entre professores e alunos, nem sempre as opiniões e conhecimentos dos discentes serão ouvidas, seja por tempo de aula e qualquer outro motivo, já no mundo virtual, o aluno pode deixar um comentário, interferência, e ser entendido, seja naquele momento ou em outro.

Desta forma, é importante pensar em novas maneiras de utilizar a tecnologia em sala de aula, para que haja potencialização do aprendizado dos estudantes, de modo que estes possam sentir motivados a ampliar seu papel como aprendizes dentro do ambiente escolar. Também, jogos digitais são uma boa maneira de introduzir os trabalhos com tecnologia digital dentro da sala de aula, por seu caráter de oferecer respostas imediatas aos alunos sobre seu desempenho, lhes oferecendo oportunidade de melhora, ao ver naquele momento seu erro e poder corrigi-lo.

#### **4 CONCLUSÃO**

Vimos que a tecnologia digital pode ser uma ferramenta importante para trazer ludicidade para a sala de aula, de modo que pode promover um aprendizado mais divertido e interativo em que os estudantes estão num ambiente que deixam de ser meramente sujeitos passivos, para se tornarem produtores das próprias mensagens. A ludicidade é um aspecto importante para tal motivação, e a tecnologia a faz possível, porque possibilita situações que estimulam cooperação entre os alunos e estes, ao produzirem conhecimento de maneira cooperativa podem ter diferentes experiências na sala que, os motivem a continuar seus estudos.

É importante que a escola possua estrutura para que o professor trabalhe com tecnologia na sala de aula, de forma a potencializar o aprendizado dos alunos, e também é relevante que os professores, bem como os alunos, recebam instruções sobre como a tecnologia pode ser uma aliada ao ensino, e onde podem encontrar as melhores ferramentas para desenvolvimento de seu trabalho, visto que a presença tecnológica em sala não é garantia de que esta seja utilizada da melhor maneira.

#### **5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

CARVALHO, M. G. **Tecnologia, desenvolvimento social e educação tecnológica.** In: Revista Técnico-científica dos Programas de Pós-Graduação em Tecnologia dos CEFETs PR/MG/RJ. Educação e Tecnologia. Curitiba: CEFET-PR, n. 1, 1997.



LEVAY, Paula Bastos. **Jogos digitais no ensino e aprendizagem de inglês para crianças**. 2015. 128 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3 ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa São Paulo: Editora 34, 1999.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras**: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia – Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. **Os gêneros escolares** – das práticas de linguagem aos objetos de ensino. In: SCHNEUWLY, Bernard.; DOLZ, Joaquim. e colaboradores. Gêneros orais e escritos na escola. [Tradução e organização: Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro]. Campinas-SP: Mercado de Letras, 2004.

SILVA, Ângela Carrancho da. Educación y tecnología: entre el discurso y la práctica. **Ensaio: aval.pol.públ.Educ.**, Rio de Janeiro , v. 19, n. 72, p. 527-554, Sept. 2011 . Available from . access on 10 Aug. 2020.  
<http://dx.doi.org/10.1590/S0104-40362011000400005>.

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa** – Rio de Janeiro: Quartet, 3ª ed. 2002. 220 p. TECNOLOGIA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. 7GRAUS, 2019. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/tecnologia/>. Acesso em: 8 DEZ. 2019.

---

[1] Disponível em <http://responsiblemanagement.net/kahoot-quizzes-textbook-principles-of-responsible-management/>. Acesso em janeiro de 2020