

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO  
E DA COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO

Mônica Patrícia Canal

**KAHOOT: UMA MANEIRA DIVERTIDA DE APRENDER A LÍNGUA INGLESA.**

Três de Maio, RS  
2017

**Mônica Patrícia Canal**

**KAHOOT: UMA MANEIRA DIVERTIDA DE APRENDER A LÍNGUA INGLESA.**

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação.**

**Aprovado em 24 de junho de 2017:**

---

**Rosangela Segala de Souza, Mestre em Letras, IFFar.**  
(Presidente/orientador)

---

Mara Denize Mazzardo

---

Simone dos Reis

Três de Maio, RS  
2017

# **KAHOOT: UMA MANEIRA DIVERTIDA DE APRENDER A LÍNGUA INGLESA.**

KAHOOT: A FUN WAY TO LEARN ENGLISH.

**Mônica Patrícia Canal<sup>1</sup>, Rosângela Segala de Souza<sup>2</sup>**

## **RESUMO:**

Este artigo apresenta um estudo sobre o uso do Kahoot/Quiz como auxiliar no processo de desinibição, socialização e aprendizagem nas aulas de Língua Inglesa, nas séries iniciais do ensino fundamental, ministradas em um curso de idiomas na Escola "Clubinho do Inglês". Tem-se como objetivo revisar conteúdo de Língua Inglesa utilizando o Kahoot/ Quiz, um jogo que se desenrola em tempo real e verificar em que medida esse recurso digital auxilia no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa, e, também, se facilita a desinibição, a socialização e a comunicação dos alunos. Para tanto, foi realizada pesquisa bibliográfica sobre a importância da ludicidade nas aulas de Língua Inglesa e como os jogos podem contribuir nesse quesito. Para a coleta de dados, o pesquisador observou a participação dos alunos durante as atividades, a pontuação que atingiram no jogo e contou com os resultados da avaliação dos alunos sobre as atividades, elaborada pelo Kahoot. Dessa forma, verificou-se que o Kahoot/Quiz pode contribuir para que ocorra a aprendizagem de Língua Inglesa de forma lúdica, desinibida e comunicativa.

**PALAVRAS CHAVE:** Língua Inglesa. Aprendizagem. Desinibição. Kahoot.

## **ABSTRACT:**

This article presents a study about the use of Kahoot/Quiz as an assistant in the process of disinhibition, socialization and learning in English language classes, in the first years of elementary school taught in a language course "Clubinho do Inglês" School. The goal is to review English language subjects using the Kahoot / Quiz, a game that takes place in real time and verify to what extent this digital resource helps in the teaching and learning process of English Language, and also if it promotes disinhibition, socialization and communication of the students. For this purpose, a bibliographical research was held about the importance of playfulness in English classes and how games can contribute in this aspect. For the data collection, the researcher observed the students participation during the activities, the scores that they reached in the game and rely on the results of the evaluation of students about the activities, elaborated by Kahoot. Therefore, it was verified that Kahoot / Quiz can contribute to English language learning in a playful, uninhibited and communicative way.

**Keywords:** English language. Learning. Disinhibition. Kahoot.

---

1 Graduada em Letras Língua Inglesa, Pós graduanda em TICs – (UFSM).

2 Mestre em Letras, orientadora, IFFar/Júlio de Castilhos.

## 1 INTRODUÇÃO

Aprender uma língua estrangeira é um grande desafio para a maioria dos estudantes. Da mesma forma, dificuldades perpassam pela tarefa do educador, que está sempre em busca de diferentes metodologias e recursos para que esse processo de ensino e aprendizagem realmente se efetive.

Na sociedade globalizada atual, aprender uma segunda língua, no caso inglês, é essencial visto que, favorece o mundo do trabalho e, também, amplia o conhecimento de outra cultura. Conhecer outra língua propicia maior compreensão do modo de ser e pensar de outros povos.

Uma língua estrangeira, nesse estudo a língua inglesa (LI), pode ser aprendida de diversas maneiras, por meio de metodologias diferenciadas e com a utilização de ferramentas digitais. As tecnologias digitais da informação e da comunicação são um auxílio para o ensino da LI, na medida em que habilidades linguísticas podem ser exploradas de forma lúdica e mais atrativa para o aluno.

Nesse sentido, este artigo apresenta uma pesquisa de cunho teórico e prático, com observação da aplicação de um jogo digital em contexto real de ensino, em que foi utilizada a plataforma Kahoot, disponível gratuitamente na internet, mais especificamente a opção Quiz, com o objetivo de revisar conteúdo de LI e verificar em que medida esse recurso digital auxilia no processo de ensino e aprendizagem da LI, e, também, se facilita a desinibição, a socialização e a comunicação de alunos de séries iniciais do ensino fundamental, ministradas em um curso de idiomas na escola “Clubinho do Inglês”

Como se trata de uma língua estrangeira, os alunos apresentam-se tímidos em demonstrar seu aprendizado. Desta forma, esse estudo se justifica, pois utilizando ferramentas digitais, que atraem as crianças de forma lúdica, elas tendem a participar, comunicar-se e socializar seus conhecimentos e se engajarem na aprendizagem.

A fim de melhor compreensão, neste artigo, são apresentados alguns fundamentos teóricos que embasaram a pesquisa realizada, são descritos o *Quiz*, a plataforma Kahoot, os procedimentos metodológicos adotados e os resultados e conclusões alcançados.

## 2 LUDICIDADE x JOGOS EDUCACIONAIS

A relação entre real e imaginário pode estar ligada às atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula, que contribuirão significativamente no ensino e aprendizagem do aluno, pois este poderá associar processos reais aos imaginários sendo trabalhados por meio de jogos.

A ludicidade é um fator que contribui muito no processo de ensino, pois como afirma Rizzo (2001, p.40) “a atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual [...]”.

Diante deste pensamento, pode-se observar que uma das atividades do educador é motivar e estimular o alunado pela busca e desenvolvimento sobre novos conhecimentos, fazendo com que o estudante sinta-se desafiado em oferecer soluções às situações-problemas apresentadas pelo educador.

No sentido de estimular a turma, o professor precisa ter cuidado de não atribuir atividades lúdicas a todo o momento, isso pode tornar-se aos olhos dos alunos a mesma essência de aulas tradicionais. Outro cuidado necessário é tornar a atividade lúdica condizente com o assunto trabalhado.

Cunha (1994, p.13) acredita que a ludicidade oferece uma “situação de aprendizagem delicada”, ou seja, que o professor precisa nutrir o interesse do aluno, sendo capaz de respeitar o grau de desenvolvimento das múltiplas inteligências do estudante, do contrário a atividade lúdica perde completamente sua riqueza e seu valor, além do mais o professor deve gostar de trabalhar esse novo método sendo motivado a fazer com que os alunos gostem de aprender, pois se o educador não se entusiasmar pelo que ensina o aluno não terá o interesse em aprender.

Contribuindo com essa ideia, Antunes (2001, p.55) argumenta que:

um professor que adora o que faz, que se empolga com o que ensina, que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua disciplina, que apresenta

seu tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre possui chances maiores de obter reciprocidade do que quem a desenvolve com inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, da turma.

Sendo assim, ressalta-se a importância do professor ter consciência de elaborar atividades que também sejam desafiadoras para ele, não utilizar somente aquelas existentes em livros didáticos, o que muitas vezes ocorre por preocupação com a quantidade de conteúdos da LI a serem trabalhados e com o grande número de alunos.

Falar sobre a atividade lúdica remete ao fato que atualmente os jovens e crianças fascinam-se pelo jogo. Sendo assim, faz-se importante reportar esta realidade para a sala de aula, pois por meio do jogo pode haver a curiosidade e a aprendizagem por algo novo.

A palavra “jogo” etimologicamente origina-se do latim “iocus”, que significa brincadeira, divertimento. Em alguns dicionários da Língua Portuguesa aparece com definição de “passatempo, atividade mental determinada por regras que definem ganhadores e perdedores”.

Jogo pode ser definido como uma atividade executada temporariamente, em um local pré-definido, com regras em comum acordo e vivenciadas com sensações de tensão, prazer e consciência diferentes das encontradas cotidianamente (CAILLOIS, 2006).

Por sua vez, jogos educacionais envolvem qualquer atividade de formato instrucional e conforme Allué (1999, p. 27), “[...]são criados para estimular os alunos a uma aprendizagem ativa, permitindo uma maior participação e compreensão do conteúdo [...] enquanto a pessoa joga [...].

Dessa forma, pode-se dizer que o jogo vai além de uma aparente brincadeira. Ele estimula o jogador a engajar-se no jogo, refletir, tomar decisões e assim adquirir novos conhecimentos.

Como afirma Piaget (1971), o confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está sempre presente no jogo,

o que torna essa situação particularmente rica para estimular a vida social e a atividade construtiva do indivíduo.

Diante disso, pode-se dizer que a utilização de jogos para o ensino, denominada por Prensky (2007) de “aprendizagem baseada em jogos” pode resultar de forma positiva no processo ensino e aprendizagem.

Rizzo (2001, p.11) afirma que “[...] os jogos, pelas suas qualidades intrínsecas de desafio à ação voluntária e consciente, devem estar, obrigatoriamente, incluídos entre as inúmeras opções de trabalho escolar”, pois a real intenção é propor o conhecimento ao aluno de maneira gratificante e criativa.

Com a explosão tecnológica atual, percebe-se o surgimento de um grande número de jogos digitais, que segundo Alves (2008, p. 3) são “elementos tecnológicos que são utilizados nos PCs que apresentam narrativas, interatividade, interface, qualidade e realismo das imagens de forma diferenciada dos primeiros, isto é, mais simples, mais elementar [...]”. Tais elementos tecnológicos invadiram o mundo de crianças e jovens que atraídos pelos desafios propostos pelos *games*, permanecem atentos e motivados em frente aos seus aparelhos eletrônicos.

Nesse mesmo sentido, Menezes (2003, p. 3) afirma que:

O jogo digital acontece em ambientes como computador, celular, videogame, etc. Normalmente, possui desafios a serem vencidos através de um conjunto de regras e situações dinâmicas que vão sendo apresentadas ao jogador. A atividade de jogar é exercida de maneira voluntária e na maioria das vezes proporciona um ambiente lúdico, permitindo que o usuário brinque como se fizesse parte do próprio jogo. É naturalmente motivador, pois, o jogador faz uso por prazer sem depender de prêmios externos. Além disto, brincar num ambiente digital em rede tem um papel importante na aprendizagem e na socialização, pois através dele o jogador adquire motivação e habilidades necessárias à sua participação e ao seu desenvolvimento social.

Se os jogos digitais atraem, em especial o público jovem, em busca de desafios, prazer, proporcionado pelo potencial lúdico e em busca do seu desenvolvimento social, os jogos educacionais digitais se apresentam como recursos que o professor pode utilizar no processo de ensino e aprendizagem, no sentido de atrair o aluno e motivá-lo a aprender tendo em vista que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social do educando e podem ser

trabalhados em todas as disciplinas, desde que sejam bem adaptados aos conteúdos, à faixa etária e prontidão dos alunos.

Existem vários jogos digitais intitulados educacionais, dentre eles os *Quiz games*, que são jogos de perguntas que avaliam os participantes em um determinado assunto, que podem ou não ser jogados em equipes.

## 2.1 QUIZ GAME

Os *Quiz games*, foco deste trabalho, “[...] são os jogos de perguntas e respostas que, por meio da disputa, trazem aos participantes uma experiência envolvente de competição, podendo ser jogada inclusive entre grupos”. (CARVALHO et al., 2010).

Para compreender esse gênero de jogo, a tabela 1 abaixo mostra os componentes básicos de *Quiz games* em relação aos elementos básicos de jogos digitais.

Tabela 1: componentes básicos de *Quiz games* X elementos básicos de jogos digitais

<b>Componente</b>	<b>Descrição</b>
<b>Papel ou personagem do jogador</b>	Normalmente um <i>Quiz game</i> não possui personagens ou papéis para o jogador.
<b>As regras do jogo</b>	Cada grupo ou competidor responde um conjunto de perguntas simultaneamente ou em turnos.

<p><b>Metas e objetivos</b></p>	<p>O objetivo do jogador é acumular pontos acertando o maior número de perguntas possíveis. Caso esteja presente um tabuleiro no <i>Quiz game</i>, o jogador pode avançar casas acertando perguntas. O jogador que acumular mais pontos ou alcançar a última casa primeiro será o vencedor.</p>
<p><b>Desafios</b></p>	<p>Para alguns <i>Quiz games</i>, estas perguntas precisam ser respondidas em um dado período de tempo. Já em outras situações, o jogador pode ser desafiado com perguntas mais difíceis ou com contextos sorteados.</p>
<p><b>História ou narrativa</b></p>	<p>Normalmente um <i>Quis game</i> não possui histórias ou narrativas.</p>
<p><b><i>Feedback e resultados</i></b></p>	<p>Em relação à obtenção de <i>feedback</i> é comum a apresentação das pontuações obtidas ou a resposta correta durante o jogo ou ao final do jogo. Estas pontuações podem variar dependendo do grau de dificuldade das perguntas, tempo reduzido de resposta, etc.</p>

Fonte: (CASSETTARI,2015,p.56)

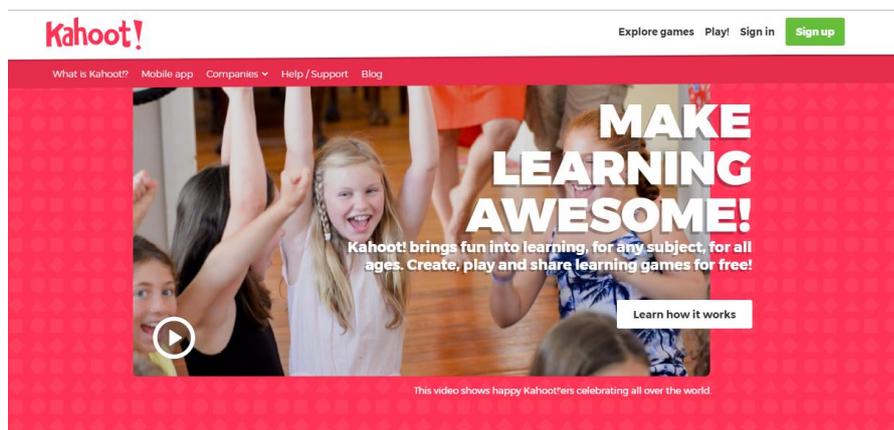
A partir da análise dessa tabela podemos perceber que o *Quiz game* é um jogo simples que, usado em aula poderá estimular o aluno (jogador) a engajar-se e tentar responder o maior número possível de questões de forma correta, podendo ser desafiado com questões mais difíceis para testar seu nível de conhecimento,

servindo para o professor como forma de diagnosticar os pontos que necessitam ser enfocados ou reforçados. Os *quizzes* podem ser temáticos ou generalistas, dependerá da ênfase que o professor atribuir e alguns são disponibilizados gratuitamente no meio digital, como no caso pela plataforma Kahoot.

## 2. 2 PLATAFORMA KAHOOT

Kahoot é uma plataforma gratuita de aprendizagem baseada em jogos disponível no site <https://kahoot.com>, cuja tela inicial é apresentada na figura 1. Ela é simples e pode ser utilizada em qualquer dispositivo com web browser. Disponibiliza *Quiz games web*, necessitando que todos os jogadores estejam *online*. Permite cadastrar grupos de perguntas e respostas, estipular o tempo em que cada pergunta deve ser respondida e incluir imagens e vídeos nas questões, além de possibilitar a criação de grupos para jogar.

Figura 1 - Tela de entrada da plataforma Kahoot.



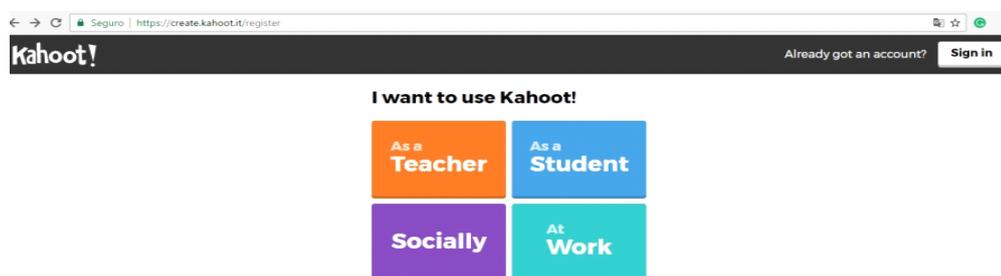
Fonte:( <https://kahoot.com/>)

Como é simples e prática para acesso, elaboração e aplicação das questões, possibilita alterações rápidas, *feedback* por parte dos participantes sobre o jogo, apresenta relatórios avaliativos e possui layout agradável, essa foi a plataforma

escolhida para a pesquisa, sendo utilizada em sala de aula, como um jogo educativo digital, visando a revisão de conteúdos de LI.

Para iniciar um jogo e lançar perguntas, faz-se necessário, que no caso em estudo o professor crie uma conta no Kahoot (<https://kahoot.com>), que fornece opções para uso como professor, como aluno, usar socialmente ou no trabalho, conforme mostra a figura 2.

Figura 2 - Primeiro passo do cadastro – opções de uso.

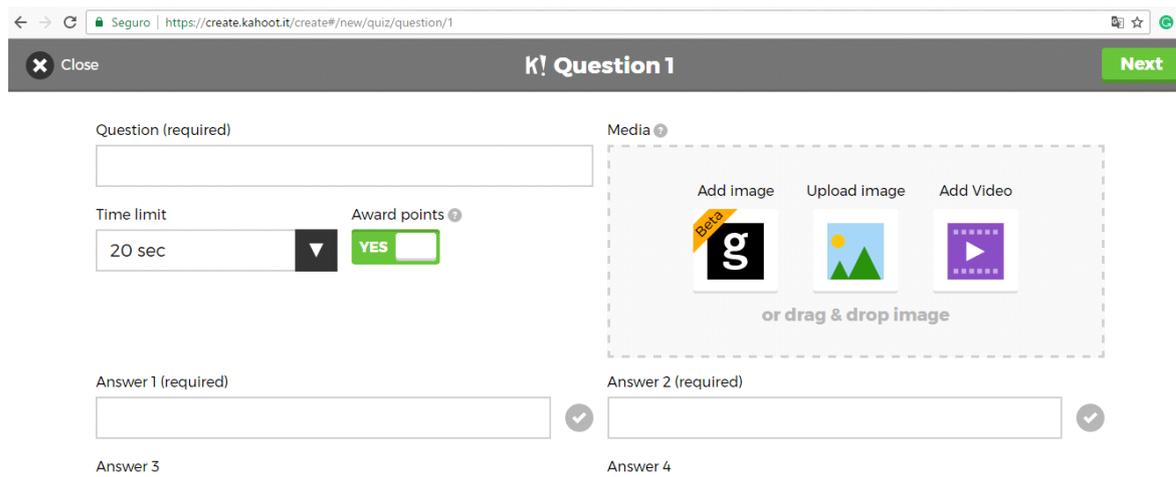


Fonte: (<https://create.kahoot.it/>)

Depois de realizado o cadastro na plataforma, o professor pode criar grupos de perguntas e respostas, porém vale ressaltar que há um limite de caracteres a serem usados. Perguntas podem conter no máximo 95 caracteres, e as respostas, 65 caracteres, isso faz com que muitas vezes o professor precise replanejar sua pergunta.

Além da necessidade de ter perguntas objetivas, o jogo permite auxílio visual, como a inserção de imagem, o que facilita o entendimento da questão. Muitas vezes, também é possível determinar a quantidade de tempo que esta pergunta permanecerá em sua rodada; marcar se esta pergunta valerá ou não pontos para respostas corretas; cadastrar de uma a quatro possíveis respostas e; marcar de uma a quatro respostas corretas dentre as cadastradas. Conforme figura 3.

Figura 3 - Cadastro de perguntas e Respostas



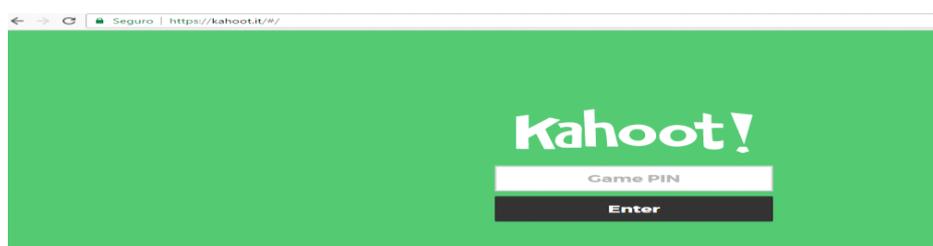
Fonte:(<https://getkahoot.com/>)

Apesar de todos os menus do jogo serem em inglês, o jogo não está restrito a criação de perguntas e respostas nesta língua, possibilitando o acesso de jogadores não falantes da língua inglesa.

Depois de criado um jogo, há a possibilidade de simulá-lo, de forma que a tela fique dividida ao meio: o lado esquerdo mostrará a visão do professor, com a pergunta, imagem, contador de tempo e cada uma das respostas; e ao lado direito com a apresentação de um dispositivo móvel simulando a tela do aluno, somente com as opções de respostas.

Ao professor é fornecido o número do PIN, que é repassado ao jogador, o qual entra em outro endereço, que solicitará esse número para que, acesse o jogo. Acessado o Quiz, como próximo passo, o aluno/jogador deverá registrar um “*nickname*”, que aparecerá na tela do professor e servirá para a plataforma lançar a pontuação de cada participante, conforme exposto na figura 4.

Figura 4 - Tela de entrada da ferramenta Kahoot para o aluno



Fonte:(<https://getkahoot.com/>)

Assim que a realização do cadastro é feita, é possível jogar a qualquer momento, qualquer conjunto de perguntas e respostas que foram criadas e disponibilizadas em modo público.

Como este jogo somente mostra o texto da pergunta e das respostas na tela do professor há a necessidade de que ele seja projetado para que os participantes possam ter conhecimento da pergunta e, assim, fornecer as respostas a partir de seus dispositivos.

Após a confirmação do professor, há o início do jogo. Haverá sucessivas perguntas, e a sistemática dependerá das configurações marcadas nos passos anteriores. A cada final de rodada aparecerá na tela do professor a resposta correta e a quantidade de alunos que responderam a cada alternativa. Além desta tela, será mostrado também o ranking de pontos dos jogadores até o momento.

Quando uma questão é projetada, nos dispositivos móveis aparecem quatro botões coloridos correspondentes a cada uma das respostas possíveis. A pontuação é calculada em função de correta ou incorreta e do tempo de resposta.

### **2.3 Trabalho correlato com a plataforma kahoot**

Na busca por trabalhos publicados sobre o uso da plataforma Kahoot e suas aplicabilidades, encontra-se a pesquisa de Fernando Taranto Cassettari, intitulada Estudo de caso: uso de um *Quiz game* para revisão de conhecimentos em gerenciamento de projetos, apresentada para a Conclusão do Curso de Graduação em Sistemas de Informação, do Departamento de Informática e Estatística, do Centro Tecnológico da Universidade Federal de Santa Catarina, requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação(2006).

O autor teve como objetivo desenvolver um jogo educacional do tipo *Quiz game* com a finalidade de revisar conhecimentos sobre gerenciamento de projetos, analisando o Kahoot. O resultado da utilização de *Quiz game* para esse propósito evidenciou que o jogo possui grande potencial para revisão de conhecimentos

sobre o foco do estudo, despertando o interesse dos alunos e mantendo-os motivados e imersos na atividade.

### **3. KAHOOT/ QUIZ GAME X LI: A PRÁTICA**

Baseando-se nas teorias sobre a ludicidade e o uso de jogos pedagógicos digitais e na escolha pelo *Quiz game*, utilizando a plataforma Kahoot, desenvolveu-se essa pesquisa, no primeiro semestre de 2017, em um curso de idiomas na escola “Clubinho do Inglês”, com alunos de séries iniciais do ensino fundamental, mais especificamente com turmas de nível iniciante, participando 5 estudantes.

Para esta pesquisa foram planejadas atividades de perguntas e respostas, voltadas ao vocabulário de LI, tendo como público alvo crianças de 7 a 9 anos, que estão no nível básico do inglês.

A duração dessa prática foi de quatro horas, e teve como objetivo revisar conteúdos de LI e verificar em que medida esse recurso digital auxilia no processo de ensino e aprendizagem da LI, e, também, se facilita a desinibição, a socialização e a comunicação dos estudantes. Para a execução deste jogo, é necessário: computador, internet, datashow, dispositivos móveis, material impresso sobre vocabulário, quadro negro, caneta para quadro.

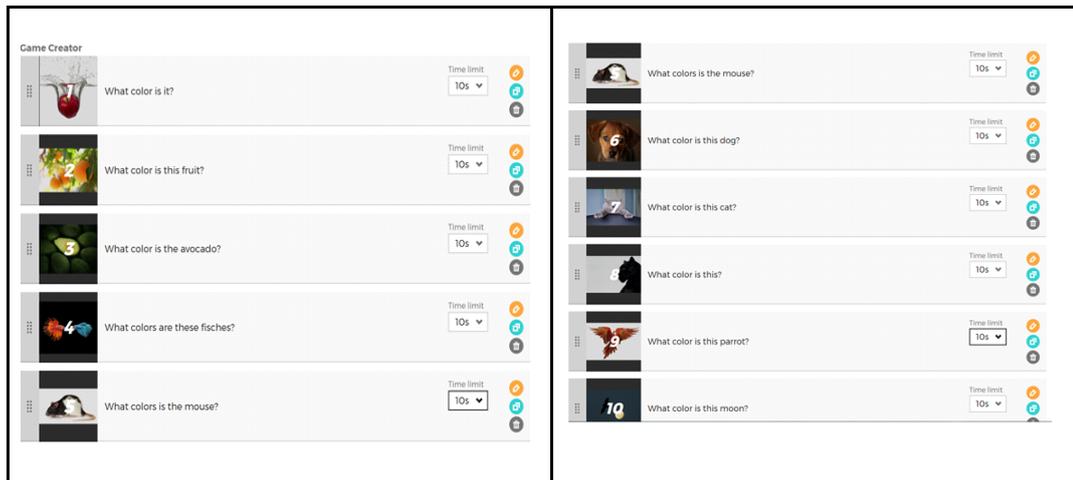
No primeiro momento, explicou-se para os alunos o objetivo de trabalhar a ferramenta Kahoot assim como a sistemática do jogo. Após, cada aluno efetuou o *login* no jogo com os seus dispositivos móveis. Os alunos que não tinham disponíveis seus dispositivos móveis foram instruídos a usar os dispositivos que a escola fornecera.

Os estudantes precisaram preparar seu dispositivo móvel ou computador, entrar no site do jogo, digitar o código da sessão de jogo do Quiz (PIN) e colocar seus apelidos.

Nesta sessão de jogo, foram aplicadas apenas 05 perguntas para que os alunos pudessem conhecer e explorar o jogo.

Para o segundo encontro foi elaborado um *Quiz*, contendo dez perguntas, com o vocabulário das cores (*colors*) que já havia sido estudado em meio físico, e delimitado o tempo máximo para respostas a cada pergunta, como demonstra a figura 5.

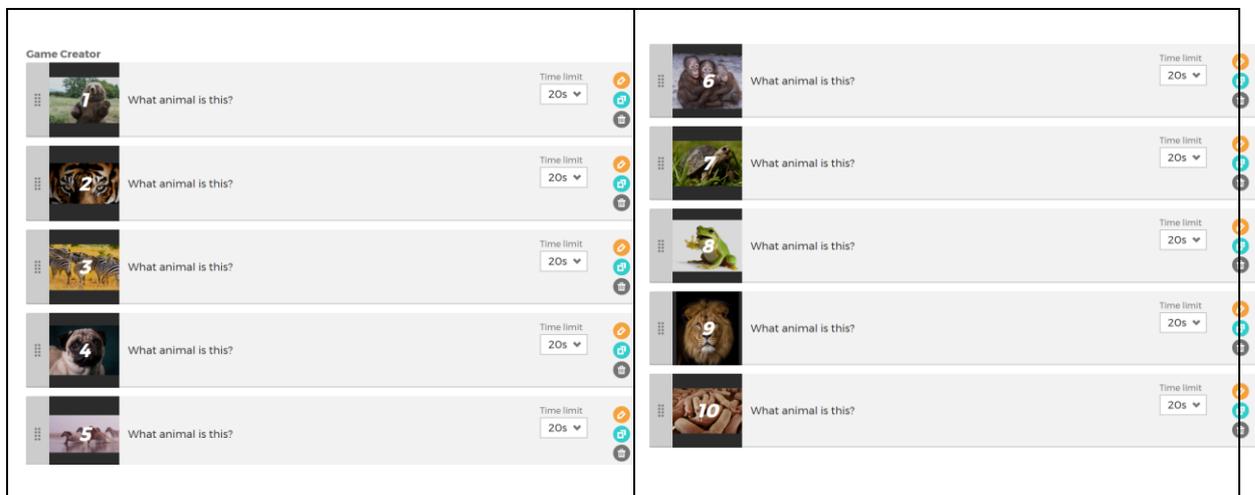
Figura 5 - Cadastro de perguntas sobre cores e delimitação do tempo.



Fonte: (<https://getkahoot.com/>)

Uma nova testagem foi elaborada com um *Quiz*, sobre animais (*animals*), cujo vocabulário já havia sido trabalhado em contexto real, contendo dez perguntas para identificação do animal apresentado na imagem e delimitado o tempo máximo para ser fornecida a resposta, conforme figura 6.

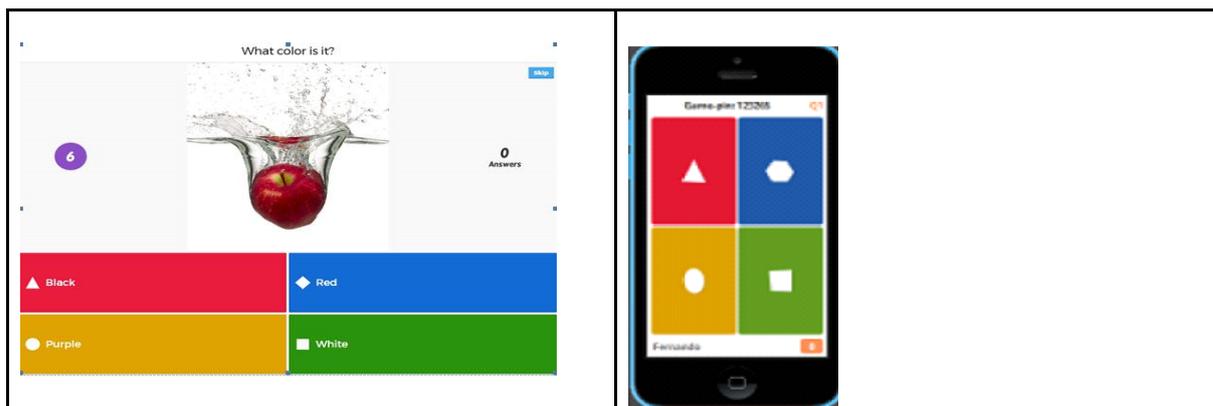
Figura 6 - Cadastro de perguntas sobre animais e delimitação do tempo.



Fonte: (<https://getkahoot.com/>)

Para responder cada questão, projetada pelo professor, o aluno deve escolher a opção que julgar correta, presente na tela de seu aparelho, expressa por cores e símbolos, como pode ser visto na figura 7.

Figura 7 – Opções que aparecem na tela para responder as perguntas



Fonte:(<https://getkahoot.com/>)

Ao trabalhar essa ferramenta tem-se uma boa possibilidade de avaliação dos alunos. Ao terminar o tempo ou quando todos os alunos responderam, é mostrada na tela do professor a resposta certa e quantos alunos responderam cada uma das questões.

Com a resposta apresentada no projetor, o professor tem a oportunidade de conversar com os alunos sobre a quantidade de acertos, assim como rever conteúdos não entendidos ou aprendidos no mesmo momento em que ocorre a socialização e a brincadeira.

### 3.1 Análise de dados

Com o propósito de verificar se Kahoot é uma plataforma que contribui de maneira divertida, lúdica para a aprendizagem de LI, o professor pesquisador observou em cada momento das duas atividades realizadas como foi a desenvoltura de cada aluno durante os jogos, se conseguiram desinibir-se, socializar-se e

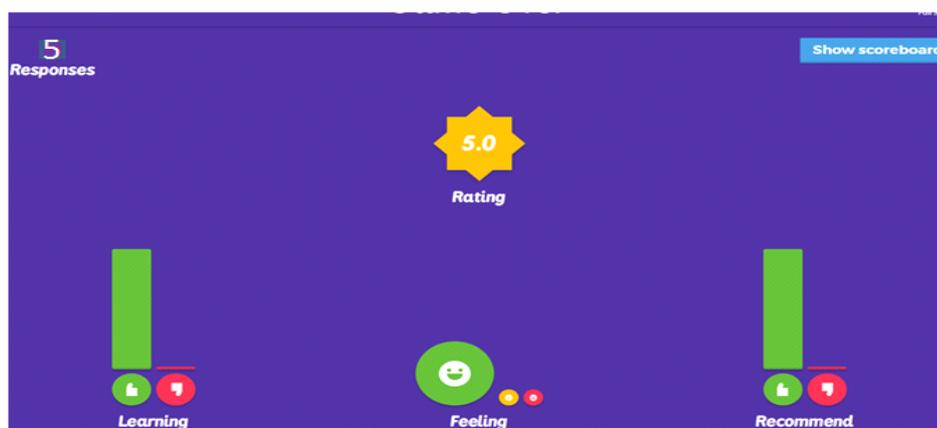
comunicar-se com os colegas, se lembram dos conteúdos já aprendidos em aula e analisou o *feedback* dos estudantes.

Por meio da observação realizada pelo professor, foi constatado que os alunos não demonstraram dificuldades em acessar a plataforma, assim como não tiveram problemas para entender as instruções do jogo. Eles se divertiram desde o início, escolhendo um divertido *Nickname*, necessário para ser identificado no jogo. Nesse ambiente descontraído os participantes, tanto no *Quiz colors* quanto no Quiz animals, mostraram-se engajados no jogo, comunicando-se desinibidamente com colegas.

Ao final de cada jogo, é possível analisá-lo e avaliá-lo por meio de uma pesquisa de satisfação que a própria plataforma do Kahoot proporciona. Nessa fase o professor consegue analisar e avaliar em tempo real, pois ao mesmo momento que os alunos respondem a avaliação, as respostas são apresentadas no projetor os quesitos de aprendizagem, sentimentos/motivação e recomendações dos alunos.

Analisando os *feedbacks* dos alunos, verificou-se que os participantes aprovaram a ferramenta, apresentando resultados positivos com relação à motivação, satisfação e aprendizagem, assim como todos recomendam o jogo, conforme dados da pesquisa de satisfação, apresentados na figura 8.

Figura 8 - Feedback dos alunos



Fonte:(<https://getkahoot.com/>)

Como os participantes, inicialmente demonstraram dificuldades para a realização do *Quiz* no tempo estipulado, houve o replanejamento da atividade, por meio da ampliação imediata desse tempo, respeitando assim, o nível da turma.

Este estudo também possibilitou evidenciar as vantagens de trabalhar a ferramenta nas aulas de LI, pois os alunos participantes apresentaram muito interesse em aprender por meio do *Quiz*, possibilitando assim uma maior interação entre conteúdo e aluno e permitindo uma participação mais ativa e colaborativa favorecendo o processo de ensino e aprendizagem.

Percebeu-se que as atividades bem estruturadas, dinâmicas, cativantes, interativas e desafiadoras, podem estimular os alunos, pois observam como sendo uma aula dinâmica e divertida.

Sendo assim, foi possível confirmar que a ferramenta Kahoot/Quiz, pode contribuir nas aulas de LI e torná-las agradáveis e motivadoras.

#### **4 CONCLUSÃO**

Este trabalho teve como objetivo a implementação de um jogo educativo digital, *Quiz*, para ensino de LI, com o propósito de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem na língua inglesa, assim como avaliar se facilita a desinibição, a socialização e a comunicação.

A partir desta pesquisa, foi possível confirmar que o jogo educativo digital *Quiz* cumpriu com o seu objetivo de auxiliar na aprendizagem de LI de forma divertida e é uma ferramenta que pode ser facilmente utilizada em vários níveis de ensino e disciplinas. O segredo está na complexidade das questões colocadas aos alunos e na criatividade dos professores ao elaborar as perguntas do Quiz, pois esse jogo pode ser utilizado tanto para uma aula de revisões, diagnóstico da aprendizagem como para uma de consolidação de conhecimentos.

A plataforma apresentou-se como uma forma divertida e motivadora de aprendizagem, possibilitou a desinibição, comunicação e socialização entre os participantes e permitiu um olhar diferenciado na elaboração das aulas e no desenvolvimento dos conteúdos da disciplina.

## REFERÊNCIAS

ALLUÉ, J. M. **O Grande Livro dos Jogos**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 1999.

ALVES, L. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem**: delineando percurso. In: Educação, Formação & Tecnologias, vol. 1 (2), Novembro, 2008.

ANTUNES, Celso. **Como desenvolver competências em sala de aula**. Ed. Vozes. Petrópolis, 2001.

CASSETTARI, Fernando. **Estudo de caso: uso de um quiz game para revisão de conhecimentos em gerenciamento de projetos**. (Bacharel em Sistemas de Informação) UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA, 2015.

CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.

CAILLOIS, R. **The Definition of Play and the Classification of Games**. In: K. Z. Salen, *The Game design reader: a rules of play anthology* (pp. 122-155). Massachusetts: The MIT Press, 2006

CARVALHO L. A. S. et al. **A análise da eficácia do QUIZ como um jogo didático aplicado em oficina para alunos de 9º ano, na escola estadual Joaquim Xavier de Brito**. Jornada de Ensino, Pesquisa e Extensão – JEPEX. 10 Recife. 2010.

KAHOOT .<https://kahoot.it/>. Acessado em 03/02/2017.

MENEZES, C. S. (Org.). **Informática educativa II - linguagens para representação do conhecimento**. Vitória: UFES, 2003 Fascículo usado em cursos de graduação do NEAD/CREAD/UFES.

NEGRINE, Airton. Brinquedoteca teoria e prática: dilemas na formação do brinquedista. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Coord.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997. p. 83 - 94.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zanhar, 1971.

PRENSKY, M. **Digital game-based learning**. Paragon House, 2007. 464 p.

RIZZO, Gilda. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. 3. ed. Rio de Janeiro: Berttrand Brasil, 2001.

WANGENHEIM, C. G., KOCHANSKI, D.:(2009); **Revisão sistemática sobre avaliação de jogos voltados para aprendizagem de engenharia de software no Brasil**. Anais, 2º Fórum de Educação em Engenharia de Software, Fortaleza, Brasil.