

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**INSTITUTO DE LETRAS**  
**DEPARTAMENTO DE LETRAS CLÁSSICAS E VERNÁCULAS**

**LUCIANO DE CASTRO PEREIRA**

***KAHOOT!* UM RECURSO LÚDICO PARA O ENSINO E PARA A  
VERIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM EM LÍNGUA ESPANHOLA**

**Porto Alegre**

**2021**

LUCIANO DE CASTRO PEREIRA

***KAHOOT!* UM RECURSO LÚDICO PARA O ENSINO E PARA A  
VERIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM EM LÍNGUA ESPANHOLA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
como requisito parcial para a obtenção do grau de  
Licenciado em Letras Português e Espanhol pela  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Dra. Natalia Labella de Sánchez

**Porto Alegre**

**2021**

## **AGRADECIMENTOS**

Ao meu companheiro, Geovane, pelo incentivo e apoio durante esses longos anos de graduação.

Aos meus irmãos, Aline e Daniel, por estarem sempre ao meu lado nos piores e melhores momentos da vida.

À minha orientadora, professora Natalia Labella de Sánchez, que com muita dedicação me orientou em cada passo deste trabalho.

À professora Monica Nariño pela contribuição na minha vida acadêmica.

A todos os amigos. Obrigado por existirem.

Obrigada a todos que, mesmo não constando nesta lista de agradecimentos, fazem parte da minha vida e contribuíram para a conclusão desta etapa.

A todos vocês o meu infinito obrigado.

## RESUMO

O trabalho trata do uso do elemento lúdico na produção de materiais didáticos para o ensino da língua espanhola. Reforça a importância do professor como autor do seu próprio material didático e propõe uma reflexão sobre o uso das tecnologias da informação como um recurso para o ensino e verificação da aprendizagem. O objetivo desta pesquisa consiste em verificar a aprendizagem da língua espanhola na educação básica por meio da aplicação de um *quiz*, na plataforma virtual *Kahoot!*, com alunos do 1º ano do ensino médio de uma escola pública da rede estadual de ensino do Estado do Rio Grande do Sul, na cidade de Porto Alegre. Os resultados obtidos demonstraram que o *Kahoot!* pode funcionar como um recurso lúdico para a verificação da aprendizagem, pois através dos relatórios gerados, pela própria plataforma do *Kahoot!*, foi possível perceber que em algumas questões do *quiz* os índices de acertos são maiores em determinados assuntos e menores em outros. A análise dos percentuais de erros e acertos pode funcionar como norte para que o docente identifique possíveis falhas nos processos de aprendizagem, possibilitando, assim, uma readequação no seu planejamento e nos seus objetivos pedagógicos.

**Palavras-chave:** Lúdico. *Kahoot!*. Verificação da aprendizagem. Língua espanhola.

## RESUMEN

El trabajo trata sobre el uso del elemento lúdico en la elaboración de materiales didácticos para la enseñanza de la lengua española. Refuerza la importancia del docente como autor de su propio material didáctico y propone una reflexión sobre el uso de las tecnologías de la información como recurso para la docencia. El objetivo de esta investigación fue el de verificar el aprendizaje del idioma español en educación básica mediante la aplicación de un cuestionario, en la plataforma virtual *¡Kahoot!*, con estudiantes de 1er año de bachillerato en una escuela pública del sistema educativo estatal del Estado del Rio Grande der Sul, en la ciudad de Porto Alegre. Los resultados obtenidos mostraron que el *¡Kahoot!* puede funcionar como un recurso lúdico para verificación del aprendizaje porque a través de los informes generados por la plataforma del *¡Kahoot!*, se pudo ver que, en algunas preguntas del cuestionario, las tasas de acierto son más altas en ciertos temas y más bajas en otros. El análisis del porcentaje de aciertos y errores puede servir de guía para que el docente identifique posibles fallas en los procesos de aprendizaje, posibilitando así un reajuste en su planificación y en sus objetivos pedagógicos.

**Palabras clave:** Lúdico. *¡Kahoot !*. Verificación de aprendizaje. Lengua española.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Página inicial para cadastro .....	22
Figura 2 – Descrição do local de trabalho .....	22
Figura 3 - Página final do processo de criação de nova conta.....	23
Figura 4- Opções de planos para a conta.....	24
Figura 5- Botão “criar” .....	25
Figura 6 - Opção crear nuevo Kahoot!.....	25
Figura 7 - Criando as perguntas .....	26
Figura 8 - Criação e ajustes para as questões .....	26
Figura 9- Iniciar as configurações .....	27
Figura 10- Seleção de modo de jogo .....	28
Figura 11- Configurando o jogo.....	28
Figura 12- Imagem nos dispositivos dos jogadores .....	29

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Questionários do <i>Kahoot!</i> no formato de jogos do tipo pergunta e resposta .....	19
Quadro 2 - Questionários do <i>Kahoot!</i> do tipo coleta de opiniões .....	20
Quadro 3 - Apresentações a partir de slides .....	20
Quadro 4- Apresentações a partir de textos.....	20
Quadro 5 - Síntese das aulas norteadoras para as questões no <i>Kahoot!</i> .....	37
Quadro 6 - Ferramentas para armazenamento de dados em nuvem .....	47
Quadro 7 - Ambientes virtuais de aprendizagem .....	47
Quadro 8 - Ferramentas para videoconferência.....	47
Quadro 9 - Banco de imagens livres.....	49
Quadro 10 - Ferramentas para produção de vídeos e apresentações animadas .....	49
Quadro 11 - Ferramentas para produção de quiz.....	50
Quadro 12- Ferramentas para produção de mapas mentais e infográficos.....	50
Quadro 13- Ferramentas para atividades colaborativas.....	50
Quadro 14- Ferramentas para pessoas com necessidades educacionais especiais .....	51

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Desempenho dos alunos das turmas A e B nas questões sobre cultura. ....	40
Gráfico 2 - Desempenho dos alunos das turmas A e B nas questões sobre gramática.....	41
Gráfico 3 - Desempenho dos alunos das turmas A e B nas questões lexicais.....	42



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

TIC Tecnologia da informação e comunicação

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>1 CONTEXTUALIZANDO A PESQUISA E NOSSOS OBJETIVOS</b> .....	<b>12</b>
<b>2 OBJETIVOS GERAIS</b> .....	<b>13</b>
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>14</b>
3.1 A PRODUÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO COMO PARTE DO FAZER DOCENTE	14
3.2 O QUE É MATERIAL DIDÁTICO? .....	14
3.3 MATERIAL DIDÁTICO E SEUS SUPORTES .....	16
3.4 FERRAMENTAS DIGITAIS PARA O ENSINO .....	16
3.5 KAHOOT!: FERRAMENTA DIGITAL PARA O ENSINO LÚDICO .....	18
3.5.1 <i>Kahoot!</i> : Entrando na plataforma .....	21
3.5.2 Elaborando questões no <i>Kahoot!</i> .....	24
3.6 A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM .....	30
3.7 A PRODUÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESPAÑHOLA .....	32
<b>4.METODOLOGIA</b> .....	<b>34</b>
4.1 CONTEXTO E PARTICIPANTES DA PESQUISA.....	35
<b>5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b> .....	<b>37</b>
5.1 APLICAÇÃO DA ATIVIDADE PROPOSTA .....	37
5.2 ÍNDICES DE APROVEITAMENTO DOS ALUNOS .....	39
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>44</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>45</b>
<b>ANEXO 1 - FERRAMENTAS DIGITAIS PARA O ENSINO.</b> .....	<b>47</b>
<b>APÊNDICE 1 - QUESTÕES ELABORADAS PARA O QUIZ NO KAHOOT!</b> .....	<b>52</b>

## INTRODUÇÃO

De acordo com a Proposta de Emenda à Constituição nº 270/2018, em termos demográficos o espanhol é a segunda língua mais falada no mundo, ficando apenas atrás do mandarim. No mundo, existem 21 países que têm o espanhol como língua oficial, e destes vinte e um *hispanohablantes*, nove são Sul Americanos, sete fazendo fronteira com o Brasil. Por sua vez, o estado do Rio Grande do Sul faz fronteira com dois desses sete países.

Nas relações internacionais para fins diplomáticos ou comerciais o idioma espanhol é a segunda língua mais utilizada. Em vista disso, é notória a influência que um idioma exerce nas relações políticas, sociais, culturais e econômicas, afinal, desde o período colonial percebemos a língua como instrumento de dominação e poder: “Nesse momento, a língua foi utilizada para impor a ideologia do colonizador, e era sinônimo de poder.” (CAPORALE, 2016, p. 68). Muito mais que instituir relações mercadológicas e econômicas, as línguas comunicam, permitem as relações sociais e a interação entre os sujeitos.

Diante do exposto pela Proposta de Emenda à Constituição nº 270/2018 e dos dizeres de Caporale (2016), percebemos a importância e a necessidade do ensino da língua espanhola na rede estadual de ensino do Estado do Rio Grande do Sul.

Esta pesquisa propõe uma reflexão sobre o ensino de língua espanhola e o contributo da ludicidade nos materiais didáticos para o ensino desta língua estrangeira moderna.

Nesse sentido, este trabalho apresenta uma discussão teórica sobre a ludicidade nos materiais didáticos, reflete sobre importância de se aprimorar as habilidades dos professores para a criação dos seus próprios materiais para o ensino e aponta a importância das tecnologias da informação e comunicação (TIC) e sua influência na produção de materiais didáticos para um ensino que dialogue com o educando do século XXI.

Este estudo analisa especificamente a aplicação de um jogo digital (*quiz*) em um contexto real de ensino, em que foi utilizada a plataforma virtual *Kahoot!* para revisar conteúdos de língua espanhola e analisar em que medida esse recurso digital contribui no processo de verificação da aprendizagem.

A plataforma virtual do *Kahoot!* disponibiliza um relatório com o desempenho dos alunos em cada questão proposta e a partir da análise destes índices o docente pode identificar fragilidades no processo de aprendizagem e modificar sua estratégia pedagógica a fim de corrigir possíveis falhas neste processo.

Assim, o trabalho se organiza da seguinte maneira: primeiro contextualizaremos brevemente onde e quando foram produzidos os dados para a nossa pesquisa e apresentaremos os objetivos gerais e específicos. Depois, apresentaremos as teorias que embasam a pesquisa, como o foco na produção do material didático como parte do fazer docente, alguns conceitos sobre materiais didáticos e seus suportes, a relevância do lúdico nos materiais para o ensino, e o *Kahoot!* como material didático para a verificação da aprendizagem em língua espanhola.

Na sequência apresentaremos a metodologia utilizada nesta pesquisa, o contexto e seus participantes. Posteriormente, apresentaremos a análise e a discussão dos resultados e as considerações finais.

## **1 CONTEXTUALIZANDO A PESQUISA E NOSSOS OBJETIVOS**

O material didático virtual que vamos apresentar e analisar neste trabalho de conclusão de curso foi aplicado com alunos de duas turmas do 1º ano do ensino médio de uma escola pública da rede estadual de ensino do Estado do Rio Grande do Sul, localizada na cidade de Porto Alegre. A coleta de dados para esta pesquisa ocorreu na primeira semana do mês de outubro de 2021.

Os principais objetivos didáticos da atividade foram proporcionar o engajamento dos alunos em uma atividade lúdica para a revisão de conteúdos, possibilitando, assim, uma verificação da aprendizagem dos assuntos estudados em língua espanhola durante os dois primeiros trimestres do ano letivo de 2021. Com base nisso, apresentaremos os objetivos de nossa pesquisa.

## 2 OBJETIVOS GERAIS

O objetivo geral deste trabalho é propor uma atividade lúdica para a verificação da aprendizagem e revisão de conteúdos de língua espanhola no ensino médio através de um jogo (*quiz*) na plataforma online *Kahoot!*.

Para isso este trabalho apresentará a plataforma *Kahoot!*, proporá uma atividade lúdica, analisará a apreensão de conteúdos com o intuito de responder à pergunta: O *Kahoot!* pode contribuir para a verificação da aprendizagem da língua espanhola na educação básica?

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo serão apresentadas discussões teóricas a respeito do conceito de material didático e seus suportes, assim como debates sobre a importância de se aprimorar as habilidades dos professores para a criação dos seus próprios materiais. Também serão apontadas a importância das tecnologias da informação e comunicação (TIC) e sua influência na produção de materiais didáticos para um ensino que dialogue com o educando do século XXI. Além disso, será apresentada uma discussão teórica sobre a relevância da ludicidade nos processos de ensino e a ferramenta digital *Kahoot!* como um recurso lúdico para a verificação da aprendizagem de língua espanhola.

#### 3.1 A PRODUÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO COMO PARTE DO FAZER DOCENTE

Geralmente quando se pensa em processos de ensino e aprendizagem buscamos apoio em recursos que possam auxiliar este processo. Neste contexto, o conjunto de recursos utilizados com fins educativos que contribui para a aquisição de conhecimento pode ser compreendido como material didático.

Atualmente, com a incorporação de novas tecnologias em todos os aspectos da vida e na própria sociedade, o fazer docente demanda novos modelos de ensino e aprendizagem.

Coll e Monereo (2010) asseveram que com a chegada das novas tecnologias da informação o mundo está conectado pelas páginas da *Web*, e a imagem do professor como detentor do conhecimento e protagonista no processo de ensino entrou em crise.

Neste sentido, o professor pode lançar mão das tecnologias da informação buscando alternativas para apoiá-lo na elaboração dos seus materiais didáticos. Assim, ao utilizar-se destes recursos, o docente poderá elaborar atividades interativas que talvez sejam mais atraentes para o estudante contemporâneo.

#### 3.2 O QUE É MATERIAL DIDÁTICO?

A tentativa de conceituar material didático é uma tarefa complexa, no entanto, nas discussões relacionadas ao tema, prevalece o entendimento de que qualquer objeto, em um contexto e momento apropriado, pode ser utilizado como material didático. De certo modo, esta concepção generalista a respeito do material didático não está totalmente equivocada, porém, é necessário atenção para interpretar estas leituras.

Os especialistas em estudos pedagógicos descrevem o material didático com distintas palavras, porém lhe atribuem um mesmo sentido, ou seja, ainda que apareçam várias definições para material didático, as ideias, em sua grande maioria, convergem para uma conceituação similar.

De acordo com Rangel (2005), qualquer objeto utilizado com finalidade de ensinar pode ser compreendido como material didático. Para este autor “a caneta que o professor aponta para os alunos, para exemplificar o que seria um referente possível para a palavra caneta, funciona, nessa hora, como material didático.” (RANGEL, 2005, p. 25). A partir das palavras de Rangel, percebemos que a caneta não foi idealizada com a finalidade de servir como material didático, para exemplificar a noção de referente, porém, naquele momento específico de ensino, a caneta pode assumir esta função.

Santos (2020) corrobora as ideias de Rangel no que se refere à probabilidade de um objeto qualquer assumir a função de material didático e assevera: “É provável que qualquer objeto possa ser usado como viabilizador da aprendizagem.” (SANTOS, 2020, p. 22). A autora expõe a concepção de que os materiais didáticos se constituem de uma ampla variedade de artefatos, inclusive aqueles que não são produzidos com propósitos educativos. Deprendemos, então, a partir das palavras de Santos, que se um objeto qualquer viabilizar a aprendizagem poderá ser aceito como material didático. Outra definição para material didático pode ser encontrada em Bizello *et al.* (2020). Estas autoras fortalecem os conceitos mencionados por Rangel (2005) e Santos (2020), já que pela perspectiva destas estudiosas, os recursos que viabilizam os processos de aprendizagem podem ser compreendidos como materiais didáticos.

Porém, segundo as especialistas, o fato de que se possa utilizar uma ampla variedade de recursos não significa consentir o uso indiscriminado de qualquer objeto, a qualquer tempo, como material didático. As autoras acrescentam que o pressuposto básico para que um objeto qualquer seja considerado material didático consiste em que seu uso possibilite uma aprendizagem específica.

Neste sentido, as autoras mencionam o exemplo do livro que para receber o *status* de material didático deve proporcionar uma aprendizagem específica, ou seja, não é suficiente que o aluno aprenda assuntos informacionais, por meio de leitura, por exemplo, pois é necessário que a proposta de leitura se associe a um objetivo pedagógico específico.

A reflexão feita neste capítulo não tem a pretensão de definir um conceito ideal para material didático, tampouco elencar uma lista de itens que possam assumir esta função. A escolha dos recursos que assumirão a função de material didático é de livre escolha de cada



professor que de acordo com seu objetivo pedagógico, no momento oportuno e específico, recorrerá aos recursos disponíveis utilizando-os como materiais didáticos.

Entretanto, para a elaboração deste trabalho, me alinho com a perspectiva de Bizello *et al.* (2020) que consideram a ampla variedade de objetos que podem servir como material didático. Contudo, as autoras sinalizam que um objeto qualquer somente assumirá a função de material didático se possibilitar uma aprendizagem específica.

### 3.3 MATERIAL DIDÁTICO E SEUS SUPORTES

O material didático para existir necessita de um suporte, ou seja, um meio físico ou virtual que guarde suas informações. Bandeira (2009) traz o conceito de que o material didático vincula-se ao tipo de suporte que possibilita a materialização de seu conteúdo. Ainda sob a perspectiva desta autora, os suportes classificavam-se em impressos e audiovisuais, entretanto, as tecnologias digitais do século XXI também oferecem suporte a materiais didáticos. “Assim, cada época desenvolve um conjunto de técnicas – do papiro aos meios digitais no século XXI” (BANDEIRA, 2017, p. 22).

Em síntese, ainda que os professores tenham a seu dispor os materiais didáticos impressos e/ou audiovisuais, para auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem, é relevante considerar os meios digitais como um material didático, já que estes podem contribuir com a aprendizagem dos educandos. Nesta inter-relação que se estabelece entre as tecnologias digitais e a aprendizagem, a escola pode se instituir como agente potencializador do uso das tecnologias digitais no processo de ensino, contribuindo para que o aluno utilize as informações, atualmente disponíveis na palma da mão, a seu favor no processo de aprendizagem.

### 3.4 FERRAMENTAS DIGITAIS PARA O ENSINO

No século XXI, as tecnologias da informação e comunicação (TIC) nos oferecem centenas de possibilidades para a comunicação, informação, entretenimento e novos desafios e alternativas para o ensino e para a aprendizagem.

De acordo com Queiroz (2018), a sociedade atual se configura por indivíduos cada vez mais conectados à internet, em razão do rápido progresso tecnológico e acesso às diferentes mídias virtuais. Neste sentido, as TIC podem influenciar, significativamente, o comportamento social das pessoas.

Silva e Bicalho (2020) destacam que as tecnologias não interferem apenas nas formas de produção, organização e difusão da informação, mas também no modo como percebemos o mundo, influenciando nossa cultura e formas de aprender. Ao pensarmos nas TIC como uma força influenciadora, no comportamento social, a presença das novas tecnologias no âmbito educacional não deve ser descartada.

Segundo Queiroz (2018), a escola do século XXI se assemelha à escola do século XX, no que se refere às metodologias de ensino, entretanto, o perfil do educando se modificou ao longo do tempo, e as antigas metodologias não atendem às expectativas do estudante contemporâneo.

A autora menciona Prensky (2001) para descrever o perfil do educando deste século e esclarece que estes alunos, hoje frequentadores da escola, são nativos digitais e constituem a geração que nasceu e cresceu cercada pela tecnologia.

Em contrapartida, a autora cita Ferreira (2010) para explicar o perfil dos professores que, em grande parte, começaram a ter contato com as TIC na fase adulta e por isso são chamados de imigrantes digitais.

Essa geração, ao contrário dos nativos digitais, tem buscado se adequar às inovações tecnológicas para proporcionar um ensino que dialogue com o perfil do aluno atual e afaste-se dos modelos tradicionais de ensino da escola do século XX.

Diante do que foi exposto neste capítulo e pensando no perfil do estudante do século XXI, que nasceu e cresceu rodeado de tecnologia, é relevante que o professor pense nas novas tecnologias como um recurso para o ensino. As ferramentas digitais podem contribuir com a aprendizagem do educando e com os interesses do mundo contemporâneo que incorpora cada vez mais os recursos tecnológicos às diferentes esferas sociais.

Neste contexto, sobre as TIC direcionadas para o ensino, para que o leitor possa melhor compreender as discussões, apresento no Anexo 1, uma lista de ferramentas digitais que podem apoiar os docentes nos processos de ensino. Este trabalho não pretende listar todas as possibilidades existentes, pois são inúmeras.

A síntese apresentada no Anexo 1 apoia-se no *E-book Ferramentas Digitais para o Ensino: O Ensino Remoto Emergencial em Evidência*, idealizado pelas professoras Natália Deus de Oliveira Crespo e Larissa Codeço Crespo. Neste *E-book* as autoras compartilham algumas ferramentas digitais que podem ser úteis para os docentes e contribuir nos processos de ensino e aprendizagem.

As ferramentas digitais listadas no referido anexo são apenas sugestões de algumas possibilidades disponíveis para os docentes e que podem ser utilizadas nos processos de

ensino e aprendizagem. A maioria destas ferramentas oferecem planos gratuitos, mas também oferecem planos pagos que trazem recursos adicionais.

Segundo Crespo e Crespo (2020), o *E-book Ferramentas digitais para o ensino: o ensino remoto emergencial em evidência* foi pensado com o objetivo de compartilhar algumas ferramentas digitais em um cenário pandêmico no qual a sociedade e, obviamente, a educação passam por mudanças e adequações em razão da pandemia de COVID-19, que se disseminou de forma progressiva a partir de dezembro de 2019.

Neste contexto a educação presencial foi substituída pelo ensino remoto em todo o país e “aos poucos os docentes estão se inserindo na diversidade tecnológica, a qual atua como aliada do processo de ensino e aprendizagem.” (CRESPO; CRESPO, 2020, p. 9.). Apesar de que o *E-book* fora idealizado para um momento pandêmico, as sugestões de ferramentas digitais para o ensino podem perdurar em um cenário pós-pandemia.

De acordo com Queiroz (2018), mencionada anteriormente neste trabalho, a escola do século XXI ainda se assemelha à escola do século XX no que se refere às metodologias de ensino, ou seja, o aluno de hoje pertence à geração digital, mas a escola não.

Neste sentido, os recursos digitais que servem de apoio para ensino remoto, neste momento de pandemia, podem e devem ser inseridos em um cenário de educação presencial, possibilitando um ensino que dialogue com o perfil do educando. Na próxima seção será feita uma apresentação da ferramenta digital *Kahoot!*. Serão apresentados alguns dados institucionais e estatísticos, assim como algumas opções de serviços disponibilizados pela plataforma.

### 3.5 *KAHOOT!*: FERRAMENTA DIGITAL PARA O ENSINO LÚDICO

Segundo o site oficial da organização, “*Kahoot!* é uma empresa de plataforma de aprendizagem global que deseja capacitar todos, incluindo crianças, alunos e funcionários, para desbloquear todo o seu potencial de aprendizagem.” (*KAHOOT!*, 2021). A plataforma oferece planos gratuitos ou pagos que podem ser utilizados no ambiente escolar, empresarial ou para estudo e aprendizagem individual. O site da empresa informa que atualmente 9 milhões<sup>1</sup> de professores ao redor do mundo utilizam a plataforma como recurso para o ensino.

---

<sup>1</sup> Considerando que o número dos usuários da plataforma cresce diariamente, talvez até o final da conclusão deste trabalho estes índices tenham se modificado. Sugere-se ao leitor que acesse o site da plataforma e observe estes dados estatísticos. *KAHOOT! Sobre nós*. Disponível em: <https://kahoot.com/company/>. Acesso em: 30 set. 2021.

Nos últimos doze meses, ou seja, de meados de 2020 a meados de 2021, mais de 300 milhões de jogos foram praticados pelos participantes da plataforma virtual e já somam 1,9 bilhões de jogadores distribuídos em 200 países. *Kahoot!* é uma ferramenta digital que possibilita a criação de aulas, apresentações interativas, jogos de perguntas e respostas, assim como a criação de perguntas abertas que promovam o debate.

Segundo o site oficial da organização, existem cinco possibilidades para criar questionários no formato de jogos, do tipo pergunta e resposta, e quatro possibilidades para a elaboração de questionários do tipo coleta de opiniões. Há também possibilidades para a criação de apresentações a partir de *slides* e textos.

Para que o leitor tenha uma visão panorâmica das opções oferecidas pela plataforma, no quadro 1, são ilustrados os questionários em formato de jogos do tipo pergunta e resposta. O quadro 2 traz uma síntese sobre as possibilidades para a criação de questionários do tipo coleta de opiniões. O quadro 3 resume as possibilidades para a criação de apresentações a partir de *slides*, e o quadro 4 apresenta um resumo sobre as possibilidades de elaborar apresentações a partir de textos.

Quadro 1 - Questionários do *Kahoot!* no formato de jogos do tipo pergunta e resposta

Tipo	Características	Gratuito
Questionário ( <i>Quiz</i> )	Possibilita a criação de questões com até quatro alternativas para respostas. Este tipo de questionário pontua e apresenta um placar de classificação final.	Sim
Verdadeiro ou Falso	Questionários no formato do tipo verdadeiro ou falso. Os jogadores decidem se a afirmação é verdadeira ou falsa. Este tipo de questionário pontua e apresenta um placar de classificação final.	Sim
Resposta curta	Os jogadores digitam uma resposta curta de até 20 caracteres. A pontuação é feita de acordo com a rapidez da resposta. Este tipo de questionário pontua e apresenta um placar de classificação final.	Não
Quebra-cabeça ( <i>puzzle</i> )	Os jogadores ordenam as respostas na sequência correta. Os pontos são ganhos conforme a rapidez da resposta. Este tipo de questionário pontua e apresenta um placar de classificação final.	Não
Quiz + áudio	Permite criar uma pergunta que lê uma sequência de texto em voz alta. Este tipo de questionário pontua e apresenta um placar de classificação final.	Não

Fonte: Adaptado de: <https://create.kahoot.it/creator/d10a808e-7c08-45e3-ad46-6ddf540bf40d>

Quadro 2 - Questionários do *Kahoot!* do tipo coleta de opiniões

<b>Tipo</b>	<b>Características</b>	<b>Gratuito</b>
Enquete	Permite uma pergunta para fazer uma pesquisa com os participantes, sem respostas certas ou erradas. As enquetes não pontuam e não apresentam um placar de classificação no final.	Não
Nuvem de palavras	Os jogadores digitam as respostas no formato de texto livre de até 20 caracteres. As respostas serão visualizadas como uma nuvem de palavras na tela grande. Os participantes não ganham pontos por esse tipo de pergunta.	Não
Pergunta aberta	Permite que os participantes compartilhem opiniões livremente, digitando até 250 caracteres e enviando suas opiniões. Este tipo de questionário não pontua e não apresenta um placar de classificação final.	Não
Chuva de ideias	Permite que todos interajam em reuniões presenciais ou virtuais. Permite a discussão e votação de ideias. Este tipo de questionário não pontua e não apresenta um placar de classificação final.	Não

Fonte: Adaptado de: <https://create.kahoot.it/creator/d10a808e-7c08-45e3-ad46-6ddf540bf40d>

Quadro 3 - Apresentações a partir de slides

<b>Tipo</b>	<b>Características</b>	<b>Gratuito</b>
Clássico	Permite adicionar título, com até 120 caracteres, texto de até 250 caracteres, imagem, gifs, áudios e vídeo do Youtube.	Sim
Título grande	Permite adicionar título e subtítulo com até 120 caracteres cada. Permite adição de imagem, gifs, áudios e vídeo do Youtube.	Não
Título e texto	Permite adicionar título com até 120 caracteres, texto de até 250 caracteres, imagem, gifs, áudios e vídeo do Youtube.	Não
Pontos principais	Permite adicionar título com até 120 caracteres, inserção de marcadores com até 250 caracteres. Permite adicionar imagem, gifs, áudios e vídeo do Youtube.	Não
Citação	Permite inserir citação de texto com até 250 caracteres, referenciar autores, com até 120 caracteres. Permite adicionar imagem, gifs, áudios e vídeo do Youtube.	Não
Mídia grande	Permite apresentar imagem, vídeo ou Gif em tamanho grande e permite adição de legenda com até 120 caracteres.	Não

Fonte: Adaptado de: <https://create.kahoot.it/creator/d10a808e-7c08-45e3-ad46-6ddf540bf40d>

Quadro 4- Apresentações a partir de textos

<b>Tipo</b>	<b>Características</b>	<b>Gratuito</b>
Título grande	Título e subtítulo com até 120 caracteres cada, para iniciar apresentações	Não
Título e texto	Título com até 120 caracteres, texto com até 250 caracteres	Não

Pontos principais	Título com até 120 caracteres e inserção de marcadores com até 250 caracteres	Não
Citação	Texto com 250 caracteres e inserção de autores até 120 caracteres	Não

Fonte: Adaptado de: <https://create.kahoot.it/creator/d10a808e-7c08-45e3-ad46-6ddf540bf40d>

A partir da análise dos quadros, percebemos que existem muitas possibilidades para desenvolver atividades utilizando a ferramenta digital *Kahoot!*.

É relevante destacar que a plataforma disponibiliza de forma gratuita os questionários do tipo *Quiz* e do tipo verdadeiro ou falso. As demais opções de questionários interativos são oferecidas somente nos planos pagos.

No plano gratuito, a plataforma *Kahoot!* permite a combinação de diferentes modalidades em um mesmo jogo. É possível combinar questões do tipo *Quiz* com questões do tipo verdadeiro ou falso. Também é possível inserir *slides*, do tipo clássico, entre uma questão e outra. Sobre as opções para desenvolver apresentações, a plataforma oferece de modo gratuito a apresentação de *slides* no modo clássico. As demais modalidades para apresentações não são gratuitas.

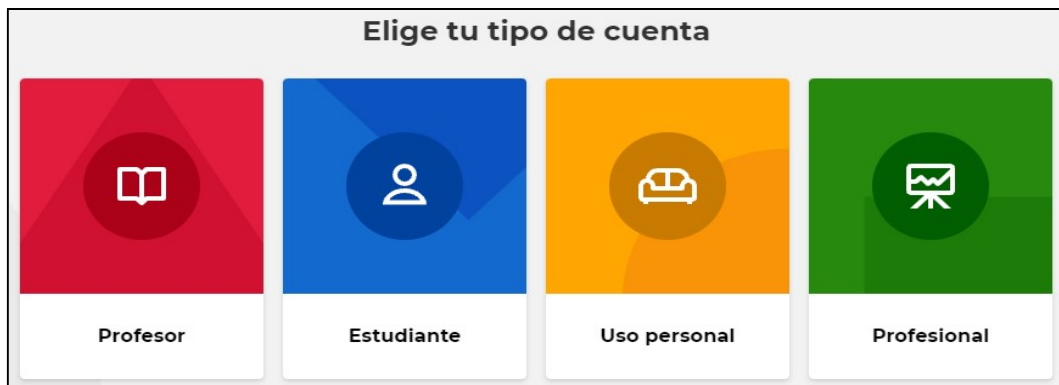
Por essa razão, o nosso trabalho se centrará na elaboração de atividades com as modalidades gratuitas.

Nas próximas seções serão apresentados um passo a passo de como entrar e criar uma conta no *Kahoot!* com o objetivo de apoiar os docentes interessados em utilizar essa ferramenta digital como uma estratégia nos processos de ensino e aprendizagem.

### 3.5.1 *Kahoot!*: Entrando na plataforma

Para dar início às atividades que foram propostas através do *Kahoot!* foi necessário acessar o site *Kahoot.com* e fazer a inscrição. Após acessar o site e selecionar a opção inscrever-se, a tela abaixo foi exibida, como indicado na figura 1.

Figura 1 - Página inicial para cadastro



Fonte: *print screen* do site *Kahoot!*, (2021).

A partir deste primeiro acesso foi possível realizar o cadastro e escolher o perfil mais adequado dentre as opções oferecidas. Para a criação desta atividade pedagógica, o perfil de professor foi o escolhido. Após a escolha do perfil da conta, a próxima tela solicitou a descrição do local de trabalho como ilustrado na figura 2, abaixo:

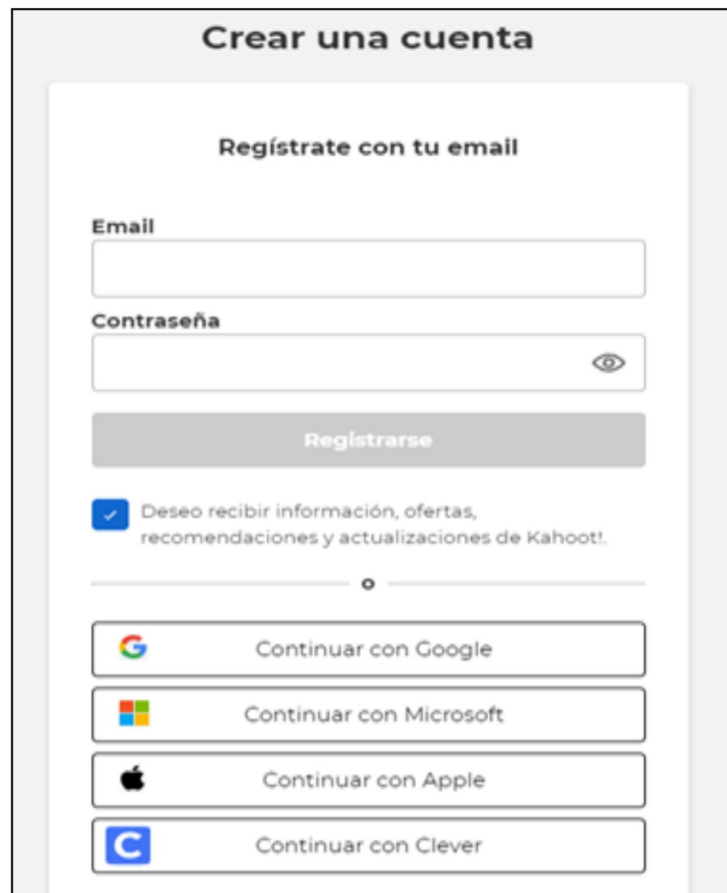
Figura 2 – Descrição do local de trabalho



Fonte: *print screen* do site *Kahoot!*, (2021).

Após selecionar a descrição do local de trabalho, a próxima tela solicitou a indicação de uma conta de e-mail, como indicado na figura 3.

Figura 3 - Página final do processo de criação de nova conta



The image shows a web form for creating a new account on Kahoot!. The form is titled "Crear una cuenta" and "Regístrate con tu email". It contains the following elements:

- Email:** A text input field.
- Contraseña:** A password input field with a visibility toggle icon (an eye).
- Regístrarse:** A grey button to submit the registration form.
- Consentimento:** A checkbox that is checked, with the text "Deseo recibir información, ofertas, recomendaciones y actualizaciones de Kahoot!".
- Logins:** Four buttons for social login: "Continuar con Google", "Continuar con Microsoft", "Continuar con Apple", and "Continuar con Clever".

Fonte: print screen do site *Kahoot!*, (2021).

O próximo passo, após indicar uma conta de e-mail, foi a escolha de um plano, como ilustrado na imagem da figura 4.



Figura 4- Opções de planos para a conta

The image shows four pricing plans for Kahoot! accounts:

- Básico (Sem custos):** No cost. Features include creating Kahoots with test questions, hosting and playing Kahoots, assigning challenges to students, and supporting up to 50 players per game.
- Kahoot! Pró (Popular):** \$3 per professor per month. Annual fee of \$36. Features include interactive classes, multiple-choice questions, advanced slide layouts, an image library, and up to 100 players per game.
- Kahoot! Prêmio:** \$6 per professor per month. Annual fee of \$72. Features include more personalization, "Type the answer" questions, more teacher groups, personalized learning, and up to 200 players per game.
- Kahoot! Premium+ (Recomendado):** \$6 per professor per month. Annual fee of \$72.36 (discounted from \$108). Features include unlimited teacher groups, Kahoot classroom plans, more learning apps, and up to 2,000 players per game. A promotion offers 4 months free if upgraded before September 30.

Each plan includes a "Compre Agora" (Buy Now) button and a "Teste grátis" (Free Trial) button. A note at the bottom of each plan states: "Cancele a qualquer momento. Duração do teste: 7 dias" (Cancel at any time. Trial duration: 7 days).

Fonte: print screen do site *Kahoot!*, (2021).

Os valores dos planos são cotados em dólar, porém, com o plano básico, sem custo, é possível realizar uma quantidade satisfatória de atividades. O plano básico oferece a possibilidade de criar seus próprios jogos, hospedar e jogar *Kahoots*, atribuir desafios para seus alunos e suporta até 50 jogadores por jogo.

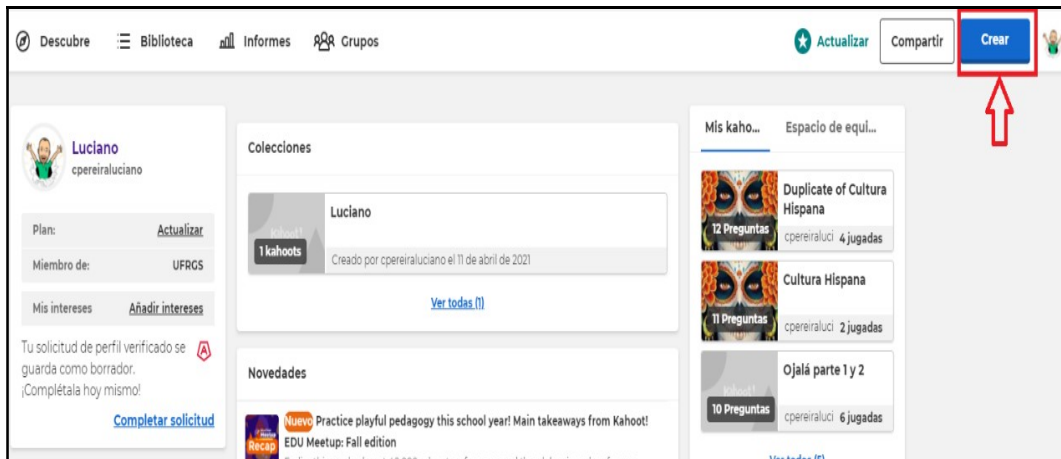
Para a realização das atividades produzidas para esta pesquisa, o plano escolhido foi o básico, sem custos. O próximo passo após a escolha do plano consistiu na finalização cadastral. Para o processo de finalização cadastral foi solicitado o nome de usuário, o país e o nome da escola onde o profissional docente atua. Após a finalização cadastral apareceu uma página com um tutorial explicando como criar, hospedar ou encontrar um *Kahoot!*.

Na próxima seção será apresentado um passo a passo orientando o usuário para a criação de seus próprios jogos (*Kahoots!*).

### 3.5.2 Elaborando questões no *Kahoot!*.

Após a criação da conta, já é possível elaborar seus jogos. Para a realização deste trabalho a modalidade de jogo escolhida foi o questionário do tipo quiz. Para iniciar a elaboração da atividade foi necessário fazer login na conta e clicar em “*criar*” como indicado na figura 5.

Figura 5- Botão “crear”



Fonte: print screen do site Kahoot!, (2021).

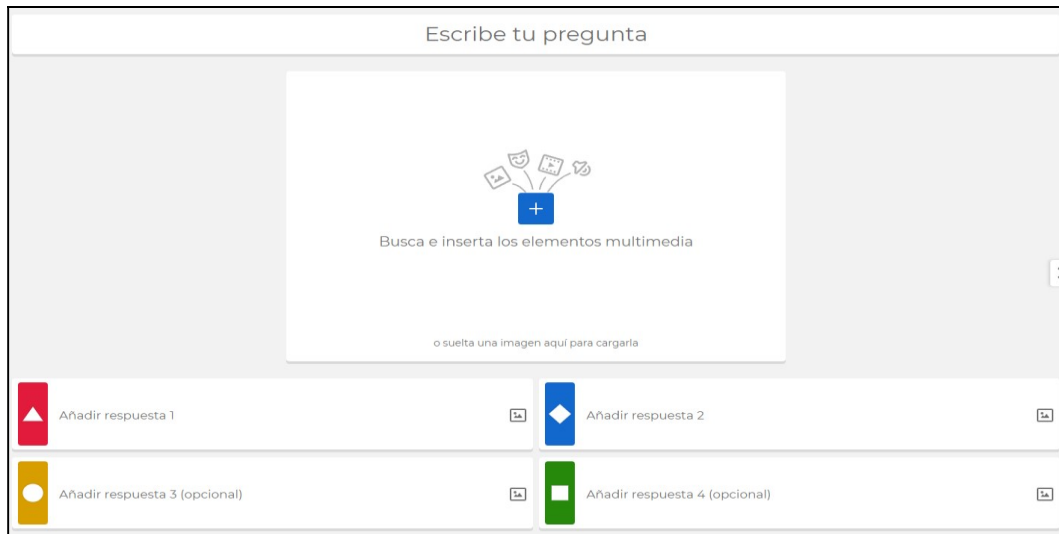
Após clicar no botão “*crear*”, apareceu uma nova tela, como indicado na figura 6. Nesta tela foi necessário escolher a opção “*nuevo juego*”, para criar um novo *Kahoot!*.

Figura 6 - Opção crear nuevo *Kahoot!*.

Fonte: print screen do site Kahoot!, (2021).

Após a escolha da opção “*crear nuevo Kahoot!*”, a próxima tela permitiu a criação da primeira pergunta do jogo. Existe a possibilidade de inserir elementos multimídia, vídeos ou imagens, como percebemos na ilustração da figura 7. Neste momento foram redigidas as perguntas e as possíveis respostas.

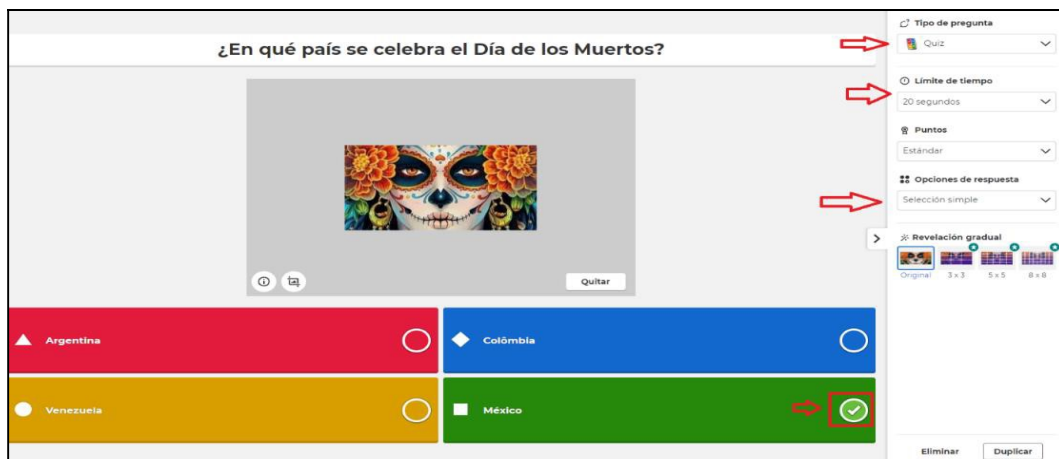
Figura 7 - Criando as perguntas



Fonte: *print screen* do site *Kahoot!*, (2021).

A figura 8 ilustra como foram feitos os ajustes de cada uma das questões propostas. Neste momento escolhi o tipo de pergunta e o limite de tempo para responder cada questão. É relevante lembrar que no plano básico é possível combinar questões do tipo *Quiz* e questões do tipo verdadeiro ou falso.

Figura 8 - Criação e ajustes para as questões



Fonte: *print screen* do site *Kahoot!*, (2021).

O próximo passo, após a criação das perguntas, consistiu em salvá-las. Após criar e salvar todas as questões do jogo, apareceu uma nova tela onde foi permitida a inserção de um título e uma imagem de capa para o jogo criado.

Na próxima seção será apresentado um passo a passo para algumas configurações importantes para o funcionamento adequado do jogo.

### 3.5.3 Configurando um *Kahoot!*

Depois de criadas as questões, de acordo com a proposta pedagógica do professor, antes de disponibilizar o jogo, para os alunos, alguns ajustes nas configurações foram realizados para que o jogo funcionasse adequadamente. Na figura 9, observamos em destaque a opção “*jugar*” que foi selecionada para dar início às configurações de jogo.

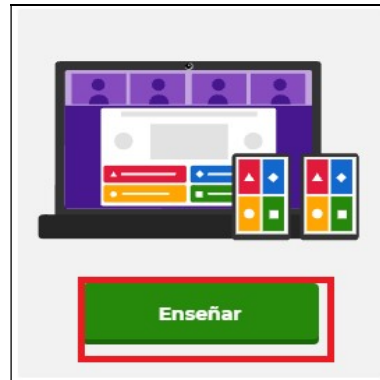
Figura 9- Iniciar as configurações



Fonte: print screen do site *Kahoot!*, (2021).

Após a seleção da opção “*jugar*” seguimos para uma nova tela, na qual foi selecionada a opção “*enseñar*”, como indicado na figura 10. Esta opção permitiu a prática de um jogo ao vivo.

Figura 10- Seleção de modo de jogo



Fonte: print screen do site *Kahoot!*, (2021).

A figura 11 ilustra uma tela onde apareceram detalhes importantes de configuração. Nesta tela a opção “mostrar perguntas e respostas nos dispositivos dos jogadores” foi selecionada para que perguntas e respostas aparecessem simultaneamente nos dispositivos dos jogadores. Se esta opção não fosse marcada, precisaríamos de um data *show* para projetar as perguntas, pois nos dispositivos dos jogadores apareceriam somente as respostas.

Figura 11- Configurando o jogo



Fonte: print screen do site *Kahoot!*, (2021).

Após definidas todas as configurações do jogo, o modo clássico foi selecionado, pois esta opção permite a competição entre os participantes. A partir deste momento a plataforma gera uma chave de jogo chamada de “Pin do jogo”. Após a criação do “pin”, os jogadores acessaram o endereço *kahoot.it*, para inserir a chave, criar um apelido e entrar no jogo.

Após entrar no ambiente virtual do jogo, a imagem com a primeira pergunta aparecerá nas telas dos dispositivos dos jogadores como ilustrado na figura 12.

Figura 12- Imagem nos dispositivos dos jogadores



Fonte: print screen do site *Kahoot!*, (2021).

Na próxima seção discutiremos a relevância da ludicidade nos processos de ensino e como o lúdico, utilizado de forma estratégica e bem planejada, pode contribuir para uma aprendizagem significativa e agradável para o educando.

### 3.6 A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Para entendermos os sentidos do termo lúdico, é necessário, antes de tudo, descobrir sua origem etimológica. Segundo Huizinga (2019, p. 65), “o latim cobre todo o terreno do jogo com uma única palavra: *ludus*.”. O lúdico, etimologicamente, originou-se de *ludus*, porém, ganhou novos sentidos e não se restringe a sinônimo de jogo.

Segundo Silva (2020), o lúdico possui um caráter polissêmico e é geralmente empregado como adjetivo, atribuindo especificidades a alguns substantivos, como por exemplo: aula lúdica, material lúdico, espaço lúdico etc.

Existem inúmeras conceituações para a palavra lúdico, e por vezes esses conceitos se confundem ou até mesmo se contradizem. Este trabalho não pretende discutir ou apontar qual é a melhor definição de lúdico, mas sim, apresentar algumas concepções para sua melhor compreensão, já que esse conceito é importante.

Para a nossa análise, este trabalho se alinha à perspectiva de Almeida (2007) que explora o domínio do lúdico trazendo o conceito de ludicidade como sendo o prazer de participar das atividades, como um hobby, livre da obrigatoriedade, ou seja, o lúdico proporciona relaxamento aos sujeitos, desvinculando-os da sensação de prática obrigatória. Isto não significa que uma atividade lúdica não tenha objetivos a alcançar.

A partir do que foi exposto, podemos inferir que jogo e lúdico não são sinônimos, visto que o conceito de lúdico é amplo e não se limita a jogos.

O jogo, por seu caráter recreativo, contém o aspecto lúdico, porém, o lúdico nem sempre será um jogo. O lúdico diverte, proporciona prazer e pode favorecer o desenvolvimento já que o lúdico não põe em foco um produto mas sim a participação. A necessidade do lúdico, para o ser humano, surge na infância e segue presente ao longo da vida.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 12).

A partir das palavras de Santos (1997), inferimos que a ludicidade é uma necessidade humana, independentemente da idade, ou seja, o lúdico não é uma exclusividade da criança, especialmente em um contexto de ensino e aprendizagem. Segundo esta autora, o lúdico

contribui para o desenvolvimento pessoal em diversos aspectos, a atividade lúdica estimula o desenvolvimento de habilidades, relacionamentos, socialização e instaura a motivação para o aprendizado.

Assim, a partir da perspectiva dessa autora, podemos pensar que o elemento lúdico, se levado para a sala de aula, pode converter-se em uma ferramenta estratégica e introduzir o estudante, no âmbito da aprendizagem significativa, conduzindo-o para um ambiente agradável, atrativo, e promovendo de forma natural o desenvolvimento das competências de acordo com os objetivos pedagógicos estabelecidos pelo docente.

O lúdico, se trabalhado sem excessos e de forma adequada, pode ser utilizado como uma estratégia para o ensino e promover uma aprendizagem mais descontraída para o educando podendo resultar em alunos mais produtivos e com habilidades fortalecidas.

É importante lembrar que a atividade lúdica deve proporcionar, tanto para o professor quanto para o aluno, uma situação confortável. O lúdico se constitui “sem a preocupação de obrigatoriedade”, (ALMEIDA, 2007, p. 44). A ludicidade não pode ser objeto de imposição, nem para o aluno por parte do professor, nem para o professor por parte da escola. O lúdico imposto deixa de ser lúdico e perde sua essência.

Como mencionado anteriormente, o lúdico não é uma exclusividade da educação infantil, ao contrário, ele pode ser uma estratégia para a educação em qualquer faixa etária, contribuindo para o desenvolvimento social, pessoal e cognitivo. Sobre as atividades lúdicas e o desenvolvimento cognitivo, Piaget, citado por Klein, esclarece que:

A origem das atividades lúdicas caminha com o desenvolvimento da inteligência, vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada fase do processo da evolução está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma forma para todos os seres. Curiosamente o lúdico desenvolve um papel fundamental na formação do ser, ato de ser uma necessidade do ser humano em qualquer idade, e não pode ser vista apenas como diversão. (PIAGET, 1978, p. 97, *apud*, KLEIN, 2016, p. 17.)

Da citação acima, inferimos que a atividade lúdica acompanha o desenvolvimento da inteligência e que cada fase deste processo evolutivo vincula-se a um tipo de atividade, ou seja, a atividade lúdica direcionada para o público do ensino médio não poderá ser a mesma atividade lúdica planejada para um público da educação infantil. Por exemplo, a ludicidade direcionada para o ensino médio, foco de nossa pesquisa, exigirá um planejamento adequado a este nível de ensino e deve considerar o perfil do educando.



O lúdico, no ensino médio, pode cooperar para uma aprendizagem descontraída e menos cansativa, no entanto, o professor deve tomar alguns cuidados com a utilização da ludicidade, pois o lúdico implica em uma atividade bem planejada.

A atividade proposta, de forma lúdica, deve ser coerente e estabelecer uma relação com os objetivos pedagógicos que se pretende atingir. O professor necessita ter em mente a finalidade da atividade lúdica, caso contrário corre-se o risco de que os alunos aprendam pouco e a atividade converta-se em um mero passatempo.

[...] como recomendam alguns analistas, a busca de motivações escusas recebe, desde sempre, a denominação de “pão e circo”, para indicar a tática de alegrar para alienar. É comum que professores apelem para jogos, dramatizações, encenações e declamações, com o objetivo de movimentar o ambiente, mas podem fazê-lo de maneira incompetente ou adoçada, tornando a brincadeira mais importante que a aprendizagem. Quando usam jogos, por exemplo, os professores precisam apresentar argumentação adequada da vinculação deles com a aprendizagem do aluno, para não se restringir a passatempo. (DEMO, 2012, p. 139)

A partir da citação de Demo (2012), percebemos que a atividade lúdica precisa instituir um processo pedagógico que possibilite ao educando entender e colocar em prática o que está sendo ensinado. O professor não pode e não deve se utilizar do lúdico apenas como um passatempo ou uma forma de diversão para os seus alunos. O elemento lúdico deve estabelecer um vínculo com os conteúdos que o professor pretende ensinar.

A ludicidade, especialmente no ensino de línguas estrangeiras, deve possibilitar o ensino integralizado que contemple, em um sentido mais amplo, o contexto social, histórico e cultural que contribua, significativamente, para a construção crítica no processo de aprendizagem.

Na próxima seção, apresentaremos uma discussão sobre a importância da escolha dos materiais didáticos e a relevância do professor como autor do seu próprio material de ensino.

### 3.7 A PRODUÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA

De acordo com Rangel (2005), a escolha de um material didático envolve critérios de seleção que devem considerar os sujeitos envolvidos no processo pedagógico, os objetivos que se pretendem atingir, e a situação, ou seja, o contexto de ensino, o tempo, o espaço e a estrutura escolar.

Podemos inferir, então, que a escolha do material didático não deve ser aleatória, e os critérios mencionados anteriormente devem ser observados para que a atividade proposta e o material didático não fracassem. Neste contexto de escolha de material didático podemos pensar na possibilidade do professor como autor do seu próprio material.

Segundo Barros e Marins-Costa (2010), os documentos e diretrizes para o ensino de língua estrangeira, na escola brasileira, orientam para que os materiais sigam uma proposta pedagógica que possibilite ao educando o desenvolvimento da consciência crítica, da cidadania, da autonomia, dentre outros. Os autores explanam que a expectativa em relação aos livros didáticos, produzidos e distribuídos para as escolas públicas brasileiras, é que estes possibilitem a formação de um usuário competente e reflexivo, capaz de construir seu próprio discurso e desenvolver reflexões sociais. No entanto, os autores asseveram que:

Quase sempre os manuais disponíveis no mercado editorial não estão pensados para um trabalho que possibilite, de maneira consistente, um processo de ensino e aprendizagem de LE na perspectiva antes mencionada. (BARROS; MARINS-COSTA, 2010, p. 90).

Como podemos inferir a partir da perspectiva destes autores os manuais disponíveis no mercado editorial nem sempre atenderão todos os objetivos pedagógicos estabelecidos pelo professor e neste caso será necessário a criação de um material didático complementar. A discussão proposta pelos autores promove um uso crítico dos livros didáticos disponíveis e abre precedentes para que os professores adaptem ou elaborem seus próprios materiais.

Barros e Marins-Costa (2010), apontam a importância de se aprimorar as habilidades dos professores para a adaptação e criação de materiais que possam contribuir para um ensino mais coerente que estabeleça sintonia com as propostas educacionais brasileiras.

Os autores fazem referência às vantagens de se criar o próprio material didático e dentre estas vantagens destacam a possibilidade de se produzir um material mais específico que dialogue com o público para o qual se destina, sendo mais harmônico entre os objetivos pedagógicos estabelecidos pelo professor e as atividades propostas.

No capítulo seguinte será apresentada a metodologia adotada para a construção desta pesquisa.

#### 4.METODOLOGIA

A metodologia aplicada neste trabalho, em um primeiro momento, estruturou-se a partir de pesquisa bibliográfica em livros, periódicos, artigos e sites da internet que promoveram sua fundamentação teórica.

Em um segundo momento, o método escolhido foi o estudo de caso, pois de acordo com Yin (2015) “o estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo (o ‘caso’) em profundidade e em seu contexto de mundo real”. (YIN, 2015, p. 17).

A motivação para este estudo se deu a partir da minha experiência como professor de língua espanhola no momento em que percebi algumas dificuldades apresentadas pelos meus alunos que frequentavam presencialmente as aulas ministradas no modelo de ensino híbrido adotado pelo Estado do Rio Grande do Sul.

A partir destas dificuldades apresentadas elaborei uma atividade lúdica através de um *quiz* na plataforma virtual *Kahoot!* com a intenção de responder à pergunta norteadora desta pesquisa: O *Kahoot!* pode contribuir para a verificação da aprendizagem da língua espanhola na educação básica?

A elaboração desta atividade (*quiz*) se propôs a resgatar conteúdos gramaticais, lexicais e culturais que foram estudados ao longo do ano. Este resgate objetivou revisar e verificar a aprendizagem dos estudantes em relação aos conteúdos trabalhados nas aulas entre o final do primeiro trimestre de 2021<sup>2</sup> e o início do terceiro trimestre de 2021.

Como o objetivo da atividade consistia em um resgate de assuntos estudados anteriormente, não foi possível elaborar um exercício que abordasse todo o conteúdo trabalhado até aquele momento, portanto, optei pelo seguinte recorte: elaborei sete questões apoiadas nas aulas que trataram de assuntos culturais, sete questões sobre gramática, ortografia e pronúncia e duas questões de léxico.

O instrumento de coleta de informações para a análise de dados foram os relatórios gerados pela plataforma virtual do *Kahoot!*. Estes relatórios da plataforma permitem a análise dos resultados gerais de cada uma das turmas, assim como, a verificação individual do

---

<sup>2</sup> O professor regente, autor deste trabalho, foi contratado temporariamente, em 21 de maio de 2021. O primeiro trimestre compreende o período de 08 de março a 11 de junho. O segundo trimestre compreende o período de 14 de junho a 16 de setembro. O terceiro trimestre está compreendido entre 17 de setembro a 15 de dezembro. Esta pesquisa foi aplicada abrangendo conteúdos de algumas das aulas ministradas entre 24 de maio e 8 de outubro de 2021.

desempenho de cada um dos participantes, sendo possível observar os percentuais de erros e acertos, em cada questão proposta.

A observação dos percentuais de erros e acertos pode apontar em quais conteúdos os alunos apresentam maior dificuldade de apreensão.

No apêndice 1 deste trabalho segue uma explicação passo a passo de como foi realizado o acesso à plataforma, como foi criada a conta e a atividade do tipo *quiz*. Na próxima seção serão apresentados o contexto e os participantes da pesquisa.

#### 4.1 CONTEXTO E PARTICIPANTES DA PESQUISA

A coleta de dados para esta pesquisa ocorreu na primeira semana do mês de outubro de 2021, em uma escola da rede estadual de ensino do Estado do Rio Grande do Sul, localizada na cidade de Porto Alegre.

Durante os meses em que foram estudados os conteúdos da disciplina de língua espanhola e aplicada a atividade desta pesquisa, a escola trabalhava no modelo híbrido de ensino. De acordo com o Instituto Clayton Christensen, o ensino híbrido<sup>3</sup> pode ser definido como um programa de educação formal no qual o estudante aprende uma parte por meio do ensino online e outra parte da aprendizagem ocorre em um local físico de forma supervisionada.

O sistema híbrido de ensino adotado pela Rede Estadual de Educação do Rio Grande do Sul possibilitou que os estudantes desenvolvessem suas atividades de forma remota a partir de suas residências ou de forma presencial na escola. Neste contexto, os estudantes dividiram-se em dois grupos: uma parcela de alunos seguiu com seus estudos de forma remota e outra parcela dos estudantes optou pelo ensino presencial na escola.

O público-alvo deste trabalho é o grupo de educandos que optou pela forma presencial de ensino. Esta pesquisa não se estendeu aos alunos do ensino remoto, por questões de acesso à internet, já que alguns estudantes não possuem acesso à rede a partir de suas residências.

O grupo de alunos que participou da atividade é formado por estudantes do 1º ano do ensino médio que optaram pelo ensino presencial. Este grupo é constituído por duas turmas

---

<sup>3</sup> CHRISTENSEN, C.; HORN, M.; STAKER, H. **Ensino Híbrido**: uma inovação disruptiva? Uma introdução à teoria dos híbridos. Maio de 2013. Disponível em: < [https://porvir.org/wp-content/uploads/2014/08/PT\\_Is-K-12-blended-learning-disruptive-Final.pdf](https://porvir.org/wp-content/uploads/2014/08/PT_Is-K-12-blended-learning-disruptive-Final.pdf)> Acesso em: 08 nov. 2021.

distintas que chamei de turma A e turma B. Na data de aplicação da atividade estavam presentes 9 estudantes da turma A e 5 estudantes da turma B, totalizando, assim, 14 alunos.

Por fim, foram analisados os percentuais de aproveitamento dos alunos que integram as turmas A e B nas questões propostas a partir da revisão dos conteúdos relacionados à cultura, gramática e léxico. No próximo capítulo daremos início à análise e discussão dos resultados.

## 5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Este capítulo tem por finalidade analisar os dados resultantes desta pesquisa. Primeiramente, apresentarei as atividades aplicadas às duas turmas. Na sequência, analisarei os relatórios gerados pela plataforma virtual do *Kahoot!*.

### 5.1 APLICAÇÃO DA ATIVIDADE PROPOSTA

A aplicação da atividade no *Kahoot!* ocorreu em um encontro presencial com duração de cinquenta minutos, em cada turma, durante o período no qual a escola trabalhava no modelo híbrido de ensino. A atividade foi posta em prática com os alunos que optaram pelas aulas presenciais.

Para participar da atividade os estudantes utilizaram seus próprios *smartphones*, porém, a escola também dispunha de *netbooks* que seriam utilizados caso algum estudante os solicitasse.

A internet utilizada para a realização da atividade foi a rede *wi-fi* disponibilizada pela escola para alunos e professores.

O objetivo da atividade consistiu em uma retomada de conteúdo, através de um jogo no formato de *quiz*, com o intuito de verificar o que os alunos apreenderam das aulas ministradas entre o final do primeiro trimestre de 2021 e o início do terceiro trimestre de 2021.

Após explicar a logística de acesso à atividade, deu-se início ao jogo. Os alunos acessaram a página *Kahoot.it* e com a chave de acesso “pin” entraram no ambiente virtual do jogo.

As 16 questões, para a aplicação da atividade no *Kahoot!*, foram elaboradas a partir dos conteúdos estudados em aulas anteriores conforme a síntese apresentada no Quadro 5, que ilustra a temática, os períodos em que foram ministradas as aulas, assim como as questões elaboradas para o *quiz*.

No apêndice 2 deste trabalho podemos visualizar as questões elaboradas para o *quiz* do *Kahoot!*. Estas questões estão dispostas conforme a ordem apresentada na síntese do quadro 5.

Quadro 5 - Síntese das aulas norteadoras para as questões no *Kahoot!*

Tema	Período em que ocorreu a aula	Questões elaboradas para o <i>quiz</i> a partir do tema da aula
------	-------------------------------	---

Cultura	<i>Países hispanohablantes en el mundo</i> (de 24 a 28 de maio de 2021)	(1) ¿Cuántos países del mundo tienen el español como idioma oficial?
	<i>La historia de la lengua española</i> (de 13 a 17 de setembro de 2021)	(10) El término castellano se originó en el reino medieval de Castilla. (¿Verdadero o falso?)
		(11) Los términos español y castellano no son sinónimos. (¿Verdadero o falso?)
		(12) En España hay comunidades autónomas que tienen una lengua cooficial. (¿Verdadero o falso?)
	<i>El día de Muertos en México</i> (de 04 a 08 de outubro de 2021)	(14) ¿En qué país se celebra el Día de los Muertos?
		(15) En México la conmemoración del Día de Muertos es muy macabra y oscura. (¿Verdadero o falso?)
(16) Las calaveritas de azúcar, son elementos importantes en el Día de Muertos. (¿Verdadero o falso?)		
Gramática	<i>Los verbos ser y estar en presente de indicativo</i> (de 07 a 11 de junho de 2021)	(2) Completa con el verbo ser o estar: La chica _____ enojada.
		(3) Completa con el verbo ser o estar: El niño _____ enfermo.
	<i>Alfabeto y pronunciaciones regionales</i> (de 23 a 27 de agosto de 2021)	(6) ¿Qué pares de letras suenan igual? a) "G" y "J" (genjibre, jamón); b) "N" y "Ñ" (nido, niño)
		(7) ¿Qué pares de letras suenan igual? a) "B" e "V" (basura; vaso); b- "J" y "R" (jamón; ratón)
	<i>Los sonidos del español</i> (de 30 de agosto de 2021 a 10 de setembro de 2021)	(8) ¿En qué palabra la letra "R" suena vibrante (fuerte)?
		(9) ¿En qué palabra la letra "R" no suena vibrante?
	<i>Los artículos</i> (de 20 a 24 de setembro de 2021)	(13) Marca la única opción correcta: a) Ana tiene la nariz respingona. b) Lo coche es Rojo
Léxico	<i>Heterosemánticos parte 1</i> (de 19 a 23 de julho de 2021)	(4) ¿Qué significa: La carne es muy exquisita?
	<i>Heterosemánticos parte 2</i> (de 09 a 13 de agosto de 2021)	(5) ¿Qué significa "ir de tapas"?

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

## 5.2 ÍNDICES DE APROVEITAMENTO DOS ALUNOS

Os dados desta pesquisa foram produzidos a partir dos relatórios gerados pela plataforma virtual do *Kahoot!* e foram organizados em gráficos para uma melhor leitura e análise. O uso dos dados gerados pelos relatórios do *Kahoot!* objetivou mensurar os percentuais de erros e acertos dos alunos em cada questão proposta a fim de verificar as dificuldades de apreensão dos conteúdos ministrados em aula.

A análise do desempenho dos estudantes foi realizada de forma simultânea, ou seja, os resultados das turmas A e B foram analisados como um único grupo, assim, analisei 16 questões e os percentuais de acertos dos 14 alunos participantes da atividade.

Para considerar os índices de acertos como satisfatórios ou insatisfatórios, tomei por base as orientações da rede pública estadual de educação do Rio Grande do Sul para o modelo híbrido de ensino de 2021 que orienta da seguinte forma: “A expressão de resultados para cada componente curricular será na forma de nota numérica de 0 a 10, sendo a média semestral 6,0”. Assim, a partir desta diretriz considero satisfatórias as questões que obtiveram índices de aproveitamento igual ou superior a 60% de acertos.

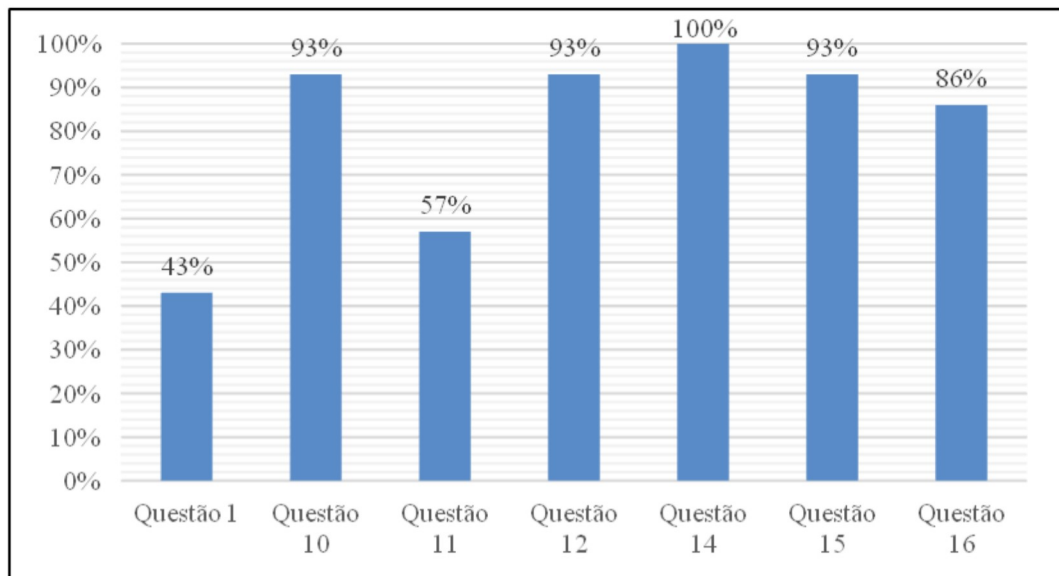
Como o foco deste trabalho consiste em avaliar a apreensão de conteúdo, as questões foram dispostas no *quiz* sem explicações prévias ou comentários posteriores.

Os relatórios gerados pelo *Kahoot!* fornecem os percentuais de erros e acertos. No entanto, para verificar a causa das respostas incorretas é recomendável que o professor dialogue com os estudantes com o objetivo de esclarecer dúvidas e descobrir as possíveis causas para as respostas incorretas.

O primeiro gráfico a ser apresentado ilustra o desempenho dos estudantes nas questões que tratam de assuntos **culturais e históricos do mundo hispânico**. As questões do *quiz* sobre este tema foram elaboradas a partir dos conteúdos ministrados em aula conforme a síntese apresentada no quadro 5.



Gráfico 1 - Desempenho dos alunos das turmas A e B nas questões sobre cultura.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

A partir da imagem do gráfico 1 inferimos que das sete questões propostas sobre cultura, apenas as questões 1 e 11 não atingiram índices satisfatórios de aproveitamento e ficaram abaixo de 60%.

A primeira questão do *quiz* retomou os conteúdos relacionados à situação da língua espanhola no mundo, que foi assunto tratado nas aulas ocorridas na última semana do mês de maio de 2021. A questão 11 trouxe uma reflexão sobre a aula em que estudamos a história da língua espanhola, conteúdo ministrado entre 13 e 17 de setembro de 2021.

Os percentuais de erros gerados pelo relatório do *Kahoot!* indicaram um baixo rendimento nestas duas questões, entretanto, não é possível identificar o porquê destes erros, mas sim, levantar hipóteses.

Dentre os motivos da ocorrência dos erros na questão 1 levantei a seguinte hipótese: o longo espaço de tempo entre a aula aplicada em maio de 2021 e a atividade realizada no *Kahoot!* em outubro de 2021 pode ter contribuído para o baixo índice de aproveitamento nesta primeira questão.

Sobre o baixo rendimento na questão 11, que trouxe uma retomada dos conteúdos sobre a história da língua espanhola, considere a hipótese de que uma negação no meio da oração (“*Los términos español y castellano no son sinónimos*”) tenha induzido os alunos ao erro.

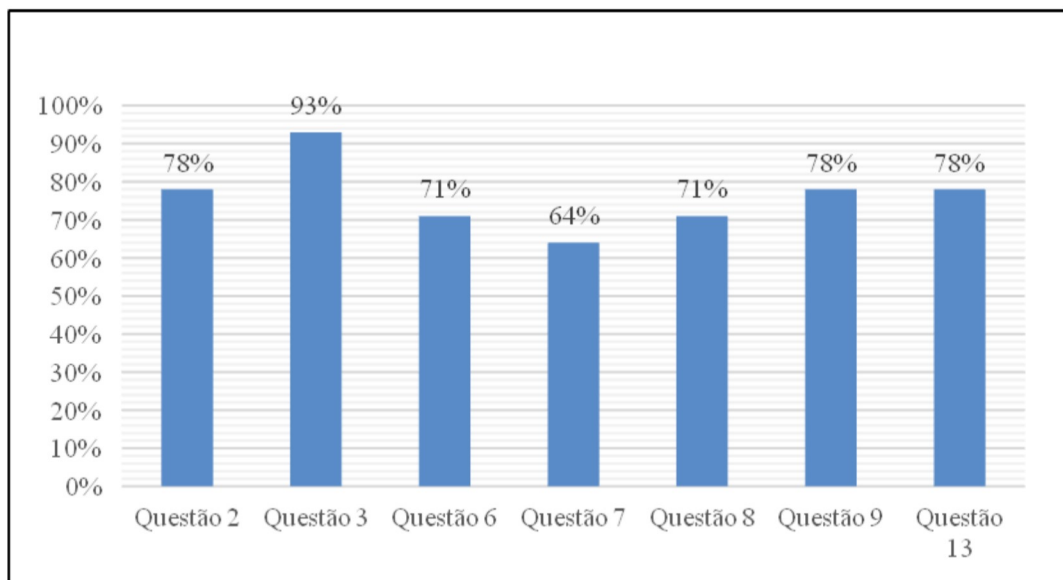
Apesar de nas questões 1 e 11 os índices de aproveitamento terem ficado abaixo de 60%, considero satisfatórios o desenvolvimento e a capacidade de apreensão dos estudantes

nos conteúdos relacionados à cultura, pois nas demais questões os índices de acertos foram superiores a 85%.

Para explorar os resultados das questões que abordaram a revisão dos **conteúdos gramaticais** a sistemática foi a mesma aplicada anteriormente na análise sobre assuntos culturais, resultando no Gráfico 2, que ilustra o desempenho dos estudantes nas questões de revisão dos conteúdos gramaticais.

As questões sobre gramática utilizadas no *quiz* do *Kahoot!* podem ser visualizadas no quadro 5 deste trabalho, assim como no apêndice 2.

Gráfico 2 - Desempenho dos alunos das turmas A e B nas questões sobre gramática



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

De acordo com o gráfico 2, percebemos que nas questões relacionadas aos conteúdos gramaticais os índices de aproveitamento foram superiores a 60% em todas as sete questões propostas. As questões 2 e 3 revisaram os verbos *ser* e *estar* no presente do indicativo.

Nas questões 6 a 9 o assunto revisado foi o alfabeto e as pronúncias da língua espanhola, sobretudo, o dígrafo: “RR” e os sons dos pares de letras “G e J”, N e Ñ”, “B e V”.

A questão 7 foi a que apresentou menor índice de aproveitamento. Esta questão retomou as pronúncias dos pares de letras B e V como em “*basura* y *vaso*” e as letras J e R em “*jamón* y *ratón*”.

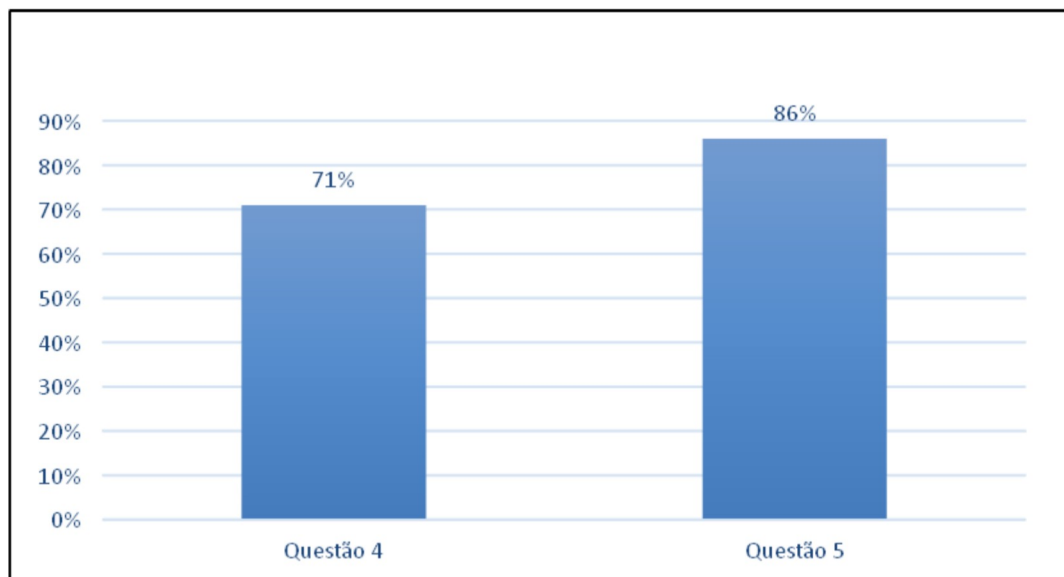
A questão 7 manteve um índice de aproveitamento em 64% de acertos que, de acordo com as orientações da rede estadual de educação, pode ser considerado como satisfatório. Como as demais questões que envolveram conteúdos gramaticais ficaram acima de 71% a

hipótese que levantei para o menor rendimento da questão 7 foi de que ainda persistem dúvidas dos estudantes em relação às pronúncias das letras J e R.

Como mencionado anteriormente, o relatório do *Kahoot!* fornece o percentual de erros e acertos a partir das respostas dos alunos e isto possibilita levantar hipóteses, entretanto, a causa de sucesso ou insucesso em cada questão proposta deve ser investigada pelo docente.

O gráfico 3 ilustra a análise da revisão dos conteúdos lexicais que seguiu o mesmo padrão das análises anteriores, ou seja, foram consideradas satisfatórias as questões com índice de aproveitamento igual ou superior a 60%.

Gráfico 3 - Desempenho dos alunos das turmas A e B nas questões lexicais



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

As questões propostas no *quiz* sobre este tema objetivaram uma revisão da apreensão dos conteúdos sobre *heterosemânticos*. Estas questões foram retomadas a partir da leitura de uma tirinha e o índice de aproveitamento foi satisfatório para ambas as questões propostas.

Apesar dos índices de aproveitamento satisfatórios, a questão 4 apresentou menor rendimento. Sobre o baixo rendimento na questão 4 levantei as seguintes hipóteses: a) houve dificuldade na interpretação da leitura da tirinha ou b) sobre este tema persistem algumas dúvidas.

Considerando que os relatórios gerados pelo *kahoot!* possibilitam uma análise dos percentuais de erros e acertos é razoável considerá-los apenas para levantar hipóteses sobre as possíveis causas das respostas incorretas. Portanto, é importante que o professor estabeleça

um diálogo com seus alunos com o objetivo de verificar quais os reais motivos que os conduzem a escolher uma alternativa incorreta nas questões propostas.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho teve o intuito de refletir sobre a importância da ludicidade nos materiais didáticos. A partir da análise de nossos dados e da perspectiva dos especialistas que embasam a fundamentação teórica deste trabalho, inferimos que o lúdico pode contribuir de forma positiva na elaboração de materiais didáticos possibilitando um processo de aprendizagem mais agradável para o educando.

Assim, iniciou-se uma discussão teórica sobre a importância da produção do material didático como parte do fazer docente, enfatizando a chegada das novas tecnologias em todos os aspectos da vida, ou seja, o fazer docente demanda novos modelos de ensino e aprendizagem.

Esta pesquisa também propôs uma reflexão sobre a importância das tecnologias da informação e comunicação (TIC) que nos oferecem uma gama de possibilidades e novas alternativas para o ensino e para a aprendizagem.

Em resposta à nossa pergunta de pesquisa (O *Kahoot!* pode contribuir para a verificação da aprendizagem da língua espanhola na educação básica?) concluímos que o *Kahoot!* pode funcionar como uma estratégia lúdica para o ensino e pode contribuir nos processos de verificação da aprendizagem.

O *Kahoot!*, além de funcionar como um material didático para o ensino também permite ao docente verificar os índices de erros e acertos em cada questão proposta e isto contribui para que o professor levante hipóteses que podem sinalizar a necessidade de um diálogo com os educandos objetivando descobrir possíveis dificuldades na aprendizagem.

Portanto, a partir das reflexões feitas nesta pesquisa, podemos pensar no *Kahoot!* como uma estratégia lúdica para os processos de ensino e para a verificação da aprendizagem.

No entanto, há muito espaço para novas pesquisas que possam se dedicar à análise do elemento lúdico nos materiais didáticos assim como às contribuições das ferramentas digitais voltadas para o ensino e o desenvolvimento do corpo discente nos processos de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua portuguesa e ludicidade**: ensinar brincando não é brincar de ensinar. Mestrado em língua portuguesa. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. PUC/SP, 2007. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/14465/1/Paulo%20Nunes%20de%20Almeida.pdf>>. Acesso em: 28 ago. 2020.
- BANDEIRA, Denise. **Material didático**: Criação, mediação e ação educativa. Curitiba: Intersaberes, 2017.
- BANDEIRA, Denise. **Materiais didáticos**. Curitiba: IESDE, 2009.
- BARROS, Cristiano Silva de; MARINS-COSTA; Elzimar Goettenauer de. Elaboração de materiais didáticos para o ensino de espanhol. In: \_\_\_\_\_(Coord.). Espanhol: ensino médio. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010. p. 85-118.
- BIZELLO, Aline *et al.* **Gêneros Textuais Didáticos e Análise de Materiais Didáticos de Letras**. Porto Alegre: Grupo A, 2020.
- CHRISTENSEN, C.; HORN, M.; STAKER, H. Ensino Híbrido: uma inovação disruptiva? Uma introdução à teoria dos híbridos. Maio de 2013. Disponível em: [https://porvir.org/wp-content/uploads/2014/08/PT\\_Is-K-12-blended-learning-disruptive-Final.pdf](https://porvir.org/wp-content/uploads/2014/08/PT_Is-K-12-blended-learning-disruptive-Final.pdf). Acesso em: 25 out. 2021.
- CAPORALE, B.E.C. **Sociolinguística**. Porto Alegre: Grupo A, 2016. Disponível em: <<https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788569726876/>>. Acesso em: 29 ago. 2021.
- COLL, C.; MONEREO, C. (Org.). **Psicologia da educação virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- CRESPO, Natália Deus de Oliveira; CRESPO, Larissa Codeço. **Ferramentas Digitais para o Ensino**: O Ensino Remoto Emergencial em Evidência. Recife: Even 3 Publicações, 2020.
- DEMO, Pedro. **O porvir**: desafios da linguagem do Século XXI. Curitiba: Intersaberes, 2012.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- KAHOOT. Disponível em <<https://kahoot.com/schools-u/>>. Acesso em: 20 set. 2021.
- KLEIN, Fabiana Olga Konzen. **O lúdico como forma de resgatar o gosto pelo aprender**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal da Fronteira Sul, Cerro Largo, 2016. Disponível em: <<https://rd.uffs.edu.br/bitstream/prefix/359/1/KLEIN%20.pdf>>. Acesso em: 26 jan. 2020.
- QUEIROZ, Joelma de Pontes Silveira. **A importância do uso da tecnologia como ferramenta pedagógica na sala de aula**. CIET:EnPED, São Carlos, maio 2018. ISSN 2316-

8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/102>>. Acesso em: 10 set. 2021.

RANGEL, E. O. **Avaliar para melhor usar** – avaliação e seleção de materiais e livros didáticos. In: BRASIL. MEC. Salto para o Futuro.TV Escola: Materiais didáticos: escolha e uso. Boletim 14, agosto 2005. Disponível em: <http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/151007MateriaisDidaticos.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2020.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, Jovania Maria Perin. **Produção de materiais didáticos para o ensino de português como língua estrangeira**. Curitiba: Intersaberes, 2020.

SILVA, Marcos Ruiz da. **Ludicidade**. Curitiba: Contentus, 2020.

SILVA, Eliana Eduardo da; BICALHO, Juliana Mara Flores. TECNOLOGIAS DIGITAIS: AS MÍDIAS DIGITAIS E O ENSINO HÍBRIDO. **Anais do CIET:EnPED:2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância)**, São Carlos, ago. 2020. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1519>>. Acesso em: 08 out. 2021.

RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. **Orientações à rede pública estadual de educação do Rio Grande do Sul para o modelo híbrido de ensino 2021**. Disponível Em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202103/03154054-2021-orientacoes-a-rede-publica-estadual-de-educacao-do-rio-grande-do-sul-para-o-modelo-hibrido-de-ensino.pdf>. Acesso em: 15 out. 2021.

RIO GRANDE DO SUL. Assembleia Legislativa. **Proposta de Emenda à Constituição nº 270/2018**. Justificativa. Disponível em: <[http://proweb.procergs.com.br/temp/PEC\\_270\\_201802112021213308\\_jus.pdf?02/11/2021%2021:33:09](http://proweb.procergs.com.br/temp/PEC_270_201802112021213308_jus.pdf?02/11/2021%2021:33:09)>. Acesso em: 02 out. 2021.

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

## ANEXO 1 - FERRAMENTAS DIGITAIS PARA O ENSINO.

Quadro 6 - Ferramentas para armazenamento de dados em nuvem

<b>Ferramenta</b>	<b>Característica</b>	<b>Gratuidade</b>
Box	Armazenamento de dados em nuvem	Sim
Dropbox	Armazenamento de dados em nuvem	Sim
Google Drive	Armazenamento de dados em nuvem	Sim
iCloud	Armazenamento de dados em nuvem	Sim
Microsoft OneDrive	Armazenamento de dados em nuvem	Sim

Fonte: Adaptado de Crespo e Crespo, 2020.

Quadro 7 - Ambientes virtuais de aprendizagem

<b>Ferramenta</b>	<b>Característica</b>	<b>Gratuidade</b>
Classime	Ambiente virtual de aprendizagem	Sim
e-Proinfo	Ambiente Colaborativo de Aprendizagem	Sim
GoConqr	Plataforma de aprendizagem digital	Sim
Google Classroom	Permitindo a criação de turmas, compartilhamento de materiais	Sim
Moodle	Moodle é uma plataforma de gestão da aprendizagem	Sim
Schoology	Permite o gerenciamento de sala de aula, criação e envio de atribuições.	Sim

Fonte: Adaptado de Crespo e Crespo, 2020.

Quadro 8 - Ferramentas para videoconferência

<b>Ferramenta</b>	<b>Característica</b>	<b>Gratuidade</b>
Cisco Webex Meetings	Conferência de áudio e videoconferência, compartilhamento de tela e bate-papo.	Sim
Conferência Web	Promove encontros virtuais.	Sim
Google Meet	Videochamadas/videoconferências de alta qualidade.	Sim
Jitsi Meet	Videoconferências criptografada, sem necessidade de conta, funciona diretamente no navegador	Sim
Skype	Chamadas de vídeo e de voz, chat, compartilhamento de arquivos.	Sim



Zoom Cloud Meetings	Videoconferência com áudio e vídeo. Compartilhamento de tela, (chat) e gravação da reunião.	Sim
---------------------	---	-----

Fonte: Adaptado de Crespo e Crespo, 2020.

Quadro 9 - Banco de imagens livres

<b>Ferramenta</b>	<b>Característica</b>	<b>Gratuidade</b>
Flaticon	Ícones ilustrados em diferentes formatos para download.	Sim
Foodiesfeed	Banco de imagens criado por fotógrafos de comidas.	Sim
Freepik	Oferece uma grande coleção de vetores, ícones e fotos em diversos formatos.	Sim
Pexels	Site e aplicativo, oferece fotos e vídeos profissionais.	Sim
Pixabay	Compartilhamento de imagens e vídeos.	Sim
Unsplash	Acesso a fotos sob a licença Unsplash	Sim

Fonte: Adaptado de Crespo e Crespo, 2020.

Quadro 10 - Ferramentas para produção de vídeos e apresentações animadas

<b>Ferramenta</b>	<b>Característica</b>	<b>Gratuidade</b>
Animaker	permite a criação de vídeos animados	Sim
Biteable	criação de vídeos a partir de modelos prontos	Sim
EDpuzzle	Permite a escolha e personalização de vídeo. Permite a inserção de questões interativas ao longo do vídeo.	Sim
Kizoa	Criador/editor de vídeos e slideshow on-line a partir de modelos ou criações próprias	Sim
Moovly	Criação de vídeos com o editor de vídeo on-line	Sim
Powtoon	criação de vídeos e apresentações	Sim

Fonte: Adaptado de Crespo e Crespo, 2020.

Quadro 11 - Ferramentas para produção de quiz

<b>Ferramenta</b>	<b>Característica</b>	<b>Gratuidade</b>
<i>Kahoot!</i>	Aprendizado baseado em jogos	Sim
QuestionPro	Criar e aplicar pesquisas on-line ou via aplicativo	Sim
Quizalize	Criar questionários e testes em tempo real ou remoto.	Sim
Quizizz	Criação de questionários, ensino gamificado.	Sim
Quizlet	Métodos interativos de estudos por meio de flashcards	Sim
Vevox	Perguntas e respostas ao vivo, resultados em tempo real.	Sim

Fonte: Adaptado de Crespo e Crespo, 2020.

Quadro 12- Ferramentas para produção de mapas mentais e infográficos

<b>Ferramenta</b>	<b>Característica</b>	<b>Gratuidade</b>
Canva	Gráficos de mídia social, apresentações, pôsteres e outros conteúdos visuais.	Sim
Coggle	Produção de mapas mentais e fluxogramas	Sim
Infogram	Infográficos, gráficos e mapas, temas de design, imagens e ícones	Sim
MindMeister	Mapas mentais, brainstorming, anotações, planejamentos de projetos e outras tarefas criativas.	Sim
Vennage	Criar gráficos a partir de um modelo, inserir gráficos e recursos visuais e personalizar materiais.	Sim
Xmind	Mapas mentais e brainstorming.	Sim

Fonte: Adaptado de Crespo e Crespo, 2020.

Quadro 13- Ferramentas para atividades colaborativas

<b>Ferramenta</b>	<b>Característica</b>	<b>Gratuidade</b>
Jamboard	É uma tela inteligente. Permite ver imagens de uma pesquisa no google, salvar os trabalhos na nuvem automaticamente.	Sim
Miro	Quadro colaborativo on-line que permite que as equipes distribuídas trabalhem remotamente em conjunto.	Sim
OpenBoard	É software de ensino para quadro branco interativo projetado principalmente para uso em escolas e universidades.	Sim
Padlet	É um mural interativo	Sim
Whiteboard.fi	Quadro branco digital que pode ser usado instantaneamente com participação dos alunos da classe.	Sim

Fonte: Adaptado de Crespo e Crespo, 2020.

Quadro 14- Ferramentas para pessoas com necessidades educacionais especiais

<b>Ferramenta</b>	<b>Característica</b>	<b>Gratuidade</b>
Amplificador de som	Aumenta e amplifica os sons no ambiente ou no dispositivo.	Sim
Be My Eyes	Permite a deficientes visuais receberem ajuda de usuários voluntários através de chamadas de vídeo	Sim
Envision AI	Funciona lendo e interpretando imagens a partir da câmera do dispositivo do usuário	Sim
Hand Talk	Traduzir textos ou áudios em Libras	Sim
Virtual Magnifying Glass	Aumento de detalhes na tela do computador	Sim

Fonte: Adaptado de Crespo e Crespo, 2020

## APÊNDICE 1 - QUESTÕES ELABORADAS PARA O QUIZ NO KAHOOT!

### Questões elaboradas a partir do tema: Cultura

1-Quiz ¿Cuántos países del mundo tienen el español como idioma oficial?



18  
 20  
 19  
 21  
 Sin respuesta

10-Verdadero o falso El término *castellano* se originó en el reino medieval de Castilla.



True  
 False  
 Sin respuesta

⌚ Límite de tiempo de 60 s

11 -Verdadero o falso **Los términos español y castellano NO son sinónimos.**



True

False

Sin respuesta

⌚ Límite de tiempo de 60 s

12 -Verdadero o falso **En España hay comunidades autónomas que tienen una lengua cooficial**



True

False

Sin respuesta

⌚ Límite de tiempo de 60 s

14 -Quiz **¿En qué país se celebra el Día de los Muertos?**



Argentina

Colombia

Venezuela

México

Sin respuesta

⌚ Límite de tiempo de 60 s

15 -Verdadero o falso **En México la conmemoración del Día de Muertos es muy macabra y oscura.**



True

False

Sin respuesta

⌚ Límite de tiempo de 60 s

16 -Verdadero o falso **Las calaveritas de azúcar, son elementos importantes en el Día de Muertos.**



True

False

Sin respuesta

⌚ Límite de tiempo de 60 s

Questões elaboradas a partir do tema: Gramática

2-Quiz **Completa con el verbo SER o ESTAR: La chica ..... enojada.**

Es

Eres

Está

Estás

Sin respuesta

ⓘ Límite de tiempo de 60 s

3-Quiz **Completa con el verbo SER o ESTAR: El niño ..... enfermo.**

Es

Está

Eres

Estoy

Sin respuesta

ⓘ Límite de tiempo de 60 s



## 6-Quiz ¿Qué pares de letras suenan igual?



"G" y "J" ( genjibre, jamón)

"N" y "Ñ"(nido, niño)

Sin respuesta

⌚ Límite de tiempo de 60 s

## 7-Quiz ¿Qué pares de letras suenan igual?



"B" e "V"(basura; vaso )

"G" y "R" ( jamón; ratón)

Sin respuesta

⌚ Límite de tiempo de 60 s

## 8 -Quiz ¿En qué palabra la letra "R" suena vibrante (fuerte)?

**ESCRIBIR R y RR**

R ≡ /r/ (R suave)

RR ≡ /r̄/ (R fuerte)

números dinero guitarra perro

- Ramón
- Barco
- Pero
- Corazón
- Sin respuesta

⌚ Límite de tiempo de 60 s

## 9 -Quiz ¿En qué palabra la letra "R" NO suena vibrante?

**ESCRIBIR R y RR**

R ≡ /r/ (R suave)

RR ≡ /r̄/ (R fuerte)

números dinero guitarra perro

- Perro
- Corazón
- Carretera
- Cerro
- Sin respuesta

⌚ Límite de tiempo de 60 s

## 13 -Quiz Marca la única opción correcta

		Inco
Femenino	Neutro	Ma
la	lo	un
las		uno

Fonte: Martín, Ivan. Si

- Ana tiene la nariz respingona.
- Lo coche es rojo
- Sin respuesta

⌚ Límite de tiempo de 60 s

Questões elaboradas a partir do tema: Léxico

4 -Quiz ¿Qué significa: La carne es muy exquisita?



- A carne é estranha
- A carne é horrível
- A carne é dura
- A carne é requintada, deliciosa
- Sin respuesta

① Limite de tiempo de 60 s

5 -Quiz ¿Qué significa "ir de tapas"?



- Convite para se esbofetear
- Beber e comer aperitivos
- Pagar com cartão de crédito
- Jogar carta
- Sin respuesta

① Limite de tiempo de 60 s