

LETRAMENTO DIGITAL: O KAHOOT! COMO FERRAMENTA DE TRABALHO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DE ESPANHOL NO ENSINO SUPERIOR TECNOLÓGICO

Digital letter: the Kahoot! as a tool for work in the process teaching-learning Spanish language in higher technological education

Maria Auxiliadora de Freitas Bastos MATIAS (Faculdade de Tecnologia Professor Waldomiro May, São Paulo, Brasil)

RESUMO: *Este trabalho relata uma experiência didática à luz dos pressupostos do Conectivismo e das Metodologias Ativas no processo de ensino-aprendizagem de Espanhol. O objetivo é propor um olhar crítico sobre o ensino de Espanhol como Língua Estrangeira por meio da utilização do jogo interativo Kahoot!. A pesquisa baseou-se no ensino híbrido, oriundo das teorias de aprendizagem para a idade digital, como a personalização e tecnologia na educação. Trata-se de uma pesquisa constituída pela elaboração de jogos, em Espanhol, na plataforma interativa Kahoot!. A análise dos dados indica que, a partir da introdução do jogo, desenvolveu-se o letramento digital discente, bem como a autonomia em tecnologia na busca por caminhos organizacionais do conhecimento. Os resultados dessa pesquisa confirmaram que se trata de uma era de inteligência coletiva, na qual o aluno passa de simples espectador à protagonista em potencial.*

PALAVRAS-CHAVE: Língua espanhola; Kahoot!; Metodologia ativa

ABSTRACT: *This work presents a didactic experience under the light of Connectivism's assumptions and Active Methodology in Spanish learning-teaching. The aim is to propose a critical look about Spanish teaching using an interactive game called Kahoot!. This work is based on Hybrid teaching arising from learning theories of digital age as a customization and technology education. It is a research constituted by the creation of games in Spanish into an interactive Kahoot! platform. The data analyses reveals that after the game's introduction the digital literacy students was developed, as well as the autonomy in technology in the search for organizational ways of knowledge. The results obtained in this work confirmed that it is an era of collective intelligence in which the student becomes from a simple viewer to a potential protagonist.*

KEYWORDS: Spanish; Kahoot!; Active methodology

INTRODUÇÃO

É sabido que a maneira de desenvolver o processo ensino-aprendizagem vem sendo modificada ao longo dos anos. Almejando ao êxito, a comunidade escolar

investiga, de forma minuciosa e incansável, novas práticas pedagógicas e novos recursos atraentes para um público cada vez mais evoluído digitalmente e culturalmente. Segundo Guareschi e Biz (2005, p.25), “quem vive em sociedade não pode deixar de agir, não pode ficar apenas contemplando o rio: ele é o rio; por isso ele está automaticamente comprometido.”. Nesse contexto, torna-se compreensível a busca constante por inovações em nossa instituição social.

Em épocas passadas, as teorias tradicionais da aprendizagem supriam as necessidades educacionais no âmbito escolar: o Behaviorismo – que apresenta a aprendizagem como resultado de estímulos –; o Construtivismo – cuja aprendizagem se dá por meio de interações com o meio social –; e o Cognitivismo – uma aprendizagem computacional e estruturada, tendo em conta esquemas mentais e experiências anteriormente vividas.

Nesse ínterim, a era da informação começou a ceder espaço à era da inovação, ou seja, a um novo panorama repleto de possibilidades, conexões e ampliação do potencial humano, a qual traz consigo profundas transformações, e conseqüentemente novos desafios.

A fim de embasar esse estudo, esta pesquisa observa como o Conectivismo (SIEMENS, 2004) surge para responder às limitações de teorias anteriores à aprendizagem da era digital, e, concomitantemente, para apresentar o conhecimento em constante mudança por intermédio de experiência, contato, informação e tecnologia. A partir do presente estudo, faz-se necessário responder ao questionamento de que modo o jogo interativo *Kahoot!* pode contribuir para o processo ensino-aprendizagem de Espanhol no Ensino Superior Tecnológico.

Muito além de atender aos dispositivos legais, a inclusão da Língua Espanhola no rol de disciplinas no Ensino Superior Tecnológico vem ao encontro de princípios, interesses e necessidades mais amplos, vinculados à formação do aluno e ao processo educativo como um todo. Constitui, além disso, um gesto político importante em razão de integrar-se às nações que fazem fronteira, pelo conhecimento do idioma que nelas se fala e pelo estudo de sua cultura.

Nesse contexto, as línguas estrangeiras de forma geral e a Língua Espanhola de forma particular devem ser encaradas como constituintes de significados, sentidos, conhecimentos e valores, fazendo eco, nessa concepção, às quatro premissas estruturadoras da educação: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver e aprender a ser.

Em decorrência dessa necessidade de formar o aluno como parte de um processo educativo e de como a evolução das tecnologias digitais de comunicação tem transformado a sociedade (GABRIEL, 2013), inclusive a educação, busca-se a inovação do ensino de Espanhol no Ensino Superior Tecnológico por meio de ferramentas de trabalho digital, em especial o jogo interativo *Kahoot!*, que oportuniza ao educando o desenvolvimento da metodologia ativa (BACICH, et. al., 2015), e, por conseguinte, o papel de protagonista na construção do seu processo ensino-aprendizagem.

Esse projeto de pesquisa tem como objetivo discorrer sobre a relevância do ensino de Língua Espanhola no curso de Eventos do Ensino Superior Tecnológico, por meio da metodologia ativa, utilizando como uma de suas ferramentas de trabalho o jogo interativo *Kahoot!*, a fim de refletir sobre as estratégias e as ações que contribuem para a reestruturação do processo ensino-aprendizagem de Língua Espanhola e sua cultura, priorizando a participação ativa do educando como protagonista na construção do próprio conhecimento.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Em um primeiro momento, faz-se necessário entender como as transformações que a tecnologia digital traz para a sociedade têm afetado o processo de educação, como os alunos do Ensino Superior Tecnológico estão em formação híbrida e como está o processo de ensino-aprendizagem dos mesmos.

Para Gabriel (2013), é fundamental que o olhar do educador esteja voltado para os impactos das mudanças causadas pela disseminação e inserção das plataformas e das tecnologias na sociedade. Dentro desta perspectiva, o professor deixa de ser meramente um provedor de conteúdos para se converter em um catalisador de reflexões e conexões, o que constituiria a criação de um ambiente mais rico e produtivo para o alunado escolar.

Em toda revolução tecnológica as pessoas tendem a ficar encantadas [...] mas estamos passando para a fase seguinte, que é entender como funciona todo esse aparato digital para vivermos melhor, produzirmos mais, nos relacionarmos de forma mais interessante e eficiente [...] (MARTHA GRABRIEL, 2013, p. 19)

Diante desse cenário exposto de ensino conectado à vida contemporânea, segue como arcabouço teórico o ensino híbrido (COLLIS & MOONEN, 2001), que apresenta a personalização da tecnologia na educação e suas contribuições no âmbito escolar, em que a integração entre a sala de aula e os ambientes virtuais é fundamental na abertura da escola para o mundo e, ao mesmo tempo, para trazê-los ao universo escolar.

Nessa mesma direção Bacich, Trevisani et al. (2015), acentua outra integração necessária: a prevenção dos processos de comunicação mais planejados, organizados e formais com outros mais abertos. A exemplo, os que acontecem nas redes sociais, em que há uma linguagem mais familiar, uma espontaneidade maior, uma fluência constante de imagens, ideias e vídeos.

1.1. LETRAMENTO DIGITAL / CONECTIVISMO

Atividades interativas e aulas roteirizadas com a linguagem de jogos estão cada vez mais presentes no ambiente e cotidiano escolar, já que nesse espaço há um público digitalmente nativo. As tarefas podem ser muito mais diversificadas, com metodologias mais ativas, que combinem o melhor do percurso individual e grupal.

As tecnologias móveis em rede permitem não só conectar todos os espaços, mas também elaborar políticas diferenciadas de organização de processos de ensino-aprendizagem adaptados a cada situação, ou seja, aos que são mais proativos e aos mais passivos; aos muito rápidos e aos mais lentos; aos que precisam de muita tutoria e acompanhamento e aos que sabem aprender sozinhos.

Padrão semelhante pode ser observado por Siemens (2004), que aborda uma teoria de aprendizagem para a idade digital. Nela, o Conectivismo apresenta um modelo de aprendizagem que reconhece as mudanças tectônicas na sociedade, onde a aprendizagem não é mais uma atividade interna, individualista. O modo como o aluno nativo digital estuda é alterado quando se utilizam novas ferramentas.

Desse ponto de vista, Siemens (2004) defende que o campo da educação tem sido lento em reconhecer tanto o impacto das novas ferramentas de aprendizagem como as mudanças ambientais na qual tem significado a aprendizagem. O Conectivismo fornece uma percepção das habilidades e tarefas de aprendizagem necessárias para os alunos florescerem na era digital.

[...] Conectivismo é a integração de princípios explorados pelo caos, rede, e teorias da complexidade e auto-organização. A aprendizagem é um processo que ocorre dentro de ambientes nebulosos onde os elementos centrais estão em mudança – não inteiramente sob o controle das pessoas. A aprendizagem (definida como conhecimento acionável) pode residir fora de nós mesmos (dentro de uma organização ou base de dados), é focada em conectar conjuntos de informações especializados, e as conexões que nos capacitam a aprender mais são mais importantes que nosso estado atual de conhecimento. (SIEMENS, 2008, p. 48)

No que tange à metodologia ativa como ferramenta de trabalho no processo ensino-aprendizagem, pode-se inferir o jogo interativo *Kahoot!* como uma novidade em relação ao ensino do Espanhol, como língua estrangeira moderna, porque o grau de integração e motivação do corpo discente através de um dispositivo de aprendizagem móvel é mais significativo.

[...] Os jogos de criação digital na escola funcionam como espaços de afinidades, já que se constituem como espaços nos quais os alunos têm interesses comuns, trabalham com outros alunos de diferentes faixas etárias e se autorregulam ao longo do trabalho a partir dos objetivos específicos negociados com o professor. (BACICH, 2018, p. 124)

Isso ocorre devido à estratégia de interação entre os alunos com base no oferecimento de incentivos que estimulem o engajamento dos mesmos com as habilidades e competências linguísticas e de cultura hispânica de maneira lúdica, apesar do uso de uma metodologia tradicional de ensino.

A metodologia ativa, acompanhada da dimensão tecnológica, motiva o aluno, afirma Thomas Petit (2013).

As metodologias antigas, quando acompanhadas da dimensão tecnológica, de princípios de gamificação e de atividades interativas, representam uma escolha de ensino-aprendizagem que parece funcionar ao nível da motivação e da ludicidade. (PETIT & LACERDA SANTOS, 2013, p. 17)

1.2. KAHOOT!

Kahoot! é uma plataforma de criação de questionário, pesquisa e *quiz*. Criado em 2013 e baseado em jogos com perguntas de múltipla escolha, permite aos educadores e estudantes investigar, criar, colaborar e compartilhar conhecimentos. A presente ferramenta digital funciona em qualquer dispositivo tecnológico conectado à Internet, é gratuita na Web, o que permite o uso de *quiz* na sala de aula para a ativação e o envolvimento os alunos em diversas discussões no espaço escolar.

O professor pode usar o *Kahoot!* de muitas guisas, dependendo dos seus objetivos educacionais. O *quiz* é o tipo mais comum, nele, não há limite para o número de perguntas, cada questão pode ter uma imagem associada ou vídeo e duas a quatro respostas de múltipla escolha. É necessário que haja pelo menos uma resposta correta, e o prazo para cada pergunta pode ser definido individualmente a partir de 5 segundos a 2 minutos.

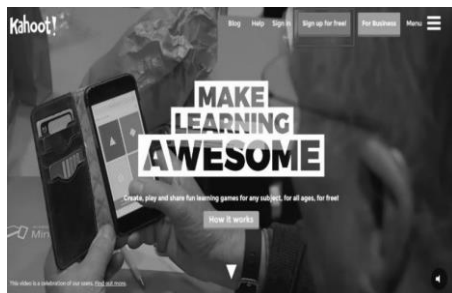
Dentre as características desta plataforma estão: possui *apps* que aliam a vertente do jogo à aprendizagem; o uso 100% da Internet; a autonomia do professor em determinar o tempo de resolução para cada questão, acompanha a atividade no Datashow em que é mostrado o desempenho dos alunos e fazer o download dos resultados em uma planilha *Excel*.

As perguntas são apresentadas no Datashow e os educandos respondem em seu celular, *tablet*, *notebook* ou no computador da escola. Quanto mais rápido alguém responder a uma pergunta correta, mais pontos recebem. Os cinco melhores na pontuação são exibidos na tabela de classificação e o vencedor é apontado no final do jogo.

1.2.1. COMO ELABORAR UM KAHOOT!

Para elaborar um *Kahoot!*, é preciso criar uma Conta *Kahoot!* no link <<http://getkahoot.com/>>. A criação da conta é gratuita pelo *Sing up for free!*, observado na Figura 1.

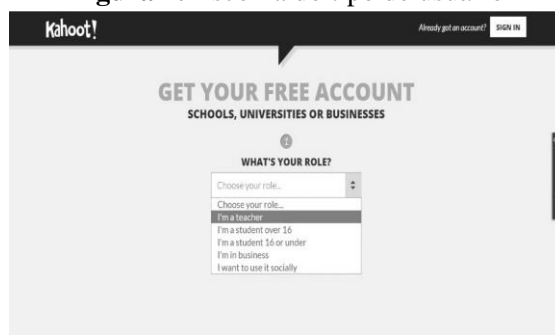
Figura 1: A criação da conta



Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

Após a criação da conta, apresentado na Figura 1, o professor precisa escolher o tipo de usuário. A Figura 2 ilustra como realizar a escolha do tipo de usuário.

Figura 2: Escolha do tipo de usuário



Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

Posterior a escolha do tipo de usuário, conforme se observa na Figura 2, deve-se preencher as informações solicitadas e clicar em *Creat Account*.

A Figura 3 ilustra o local de preenchimento das informações para a criação da conta.

Figura 3: Criação da conta

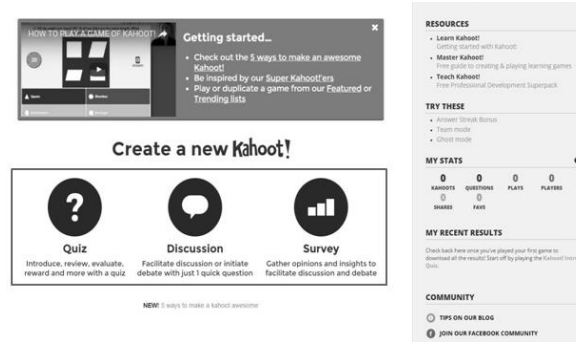


Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

Conforme se observa na Figura 3, deve-se apresentar as informações para a criação da conta e, ao entrar em *Creat Account*, é necessário acessar ao painel pessoal, que apresentará três opções: *Quiz*, *Discussion* e *Survey*.

A Figura 4 ilustra as três opções/ferramentas no painel pessoal.

Figura 4: Painel pessoal



Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

Conforme se observa na Figura 4, tem-se três opções de ferramentas para desenvolver com os alunos. Para a elaboração do jogo interativo, é necessário selecionar o ícone *quiz*.

O *quiz* apresenta perguntas e respostas, das quais pode-se escolher o tempo de resposta e se valerão pontos; no *quiz* pode haver de duas a quatro respostas para cada questão e há a obrigatoriedade da seleção de uma opção correta.

Em *Discussion* há a exibição de perguntas e opções para realizar o levantamento de opiniões, como por exemplo “quantos alunos concordam ou discordam de um certo assunto”; não existe resposta correta e nem pontuação nesta modalidade.

Em *Survey* há a coleta de opiniões sobre a questão levantada, os votos de cada um não são exibidos na tela (anônimos), podendo ser acessados apenas pelo criador da pesquisa através de relatórios; assim como no *Discussion*, não existem opções corretas e nem pontuação nesta modalidade.

A Figura 5 apresenta a descrição de um *quiz*. É necessário preencher alguns campos, como: título, descrição, a definição para quem ele estará visível, idioma e espectadores. Demais campos como fontes, vídeo e imagem são campos opcionais.

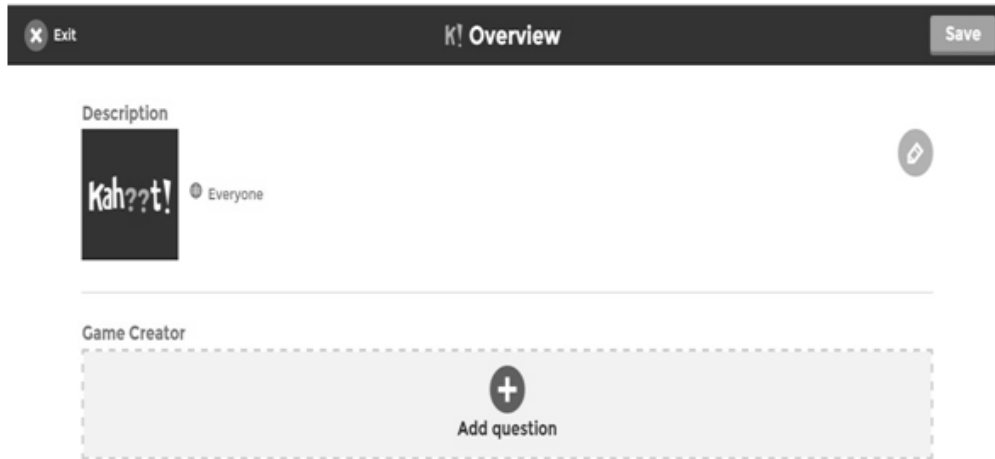
Figura 5: Descrição do jogo

A screenshot of the Kahoot! 'Description' form. The form is titled 'Description' and has a 'Close' button on the top left and an 'Ok, go' button on the top right. Below the title is a notification: 'Notice something different? You're using the brand new Kahoot! Creator! Learn more'. The form contains several input fields: 'Title (required)' with the text 'Primeiro Quiz'; 'Description (required)' with the text 'Este quiz é destinado aos alunos X da sala Y'; 'Cover image @' with an 'Add image' button and 'or drag & drop' text; 'Visible to @' with a dropdown menu set to 'Everyone'; 'Language' with a dropdown menu set to 'Português'; 'Audience (required)' with a dropdown menu set to 'School'; 'Credit resources @' with an empty text field; and 'Intro vídeo @' with a text field containing the URL 'https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJ0B8'.

Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

Após os devidos preenchimentos descrevendo o *quiz*, ilustrado na Figura 5, é conveniente seguir em *OK*, *GO*, e adicionar a primeira questão, com um clique em *Add Question*, conforme se observa na Figura 6.

Figura 6: Adição de questões



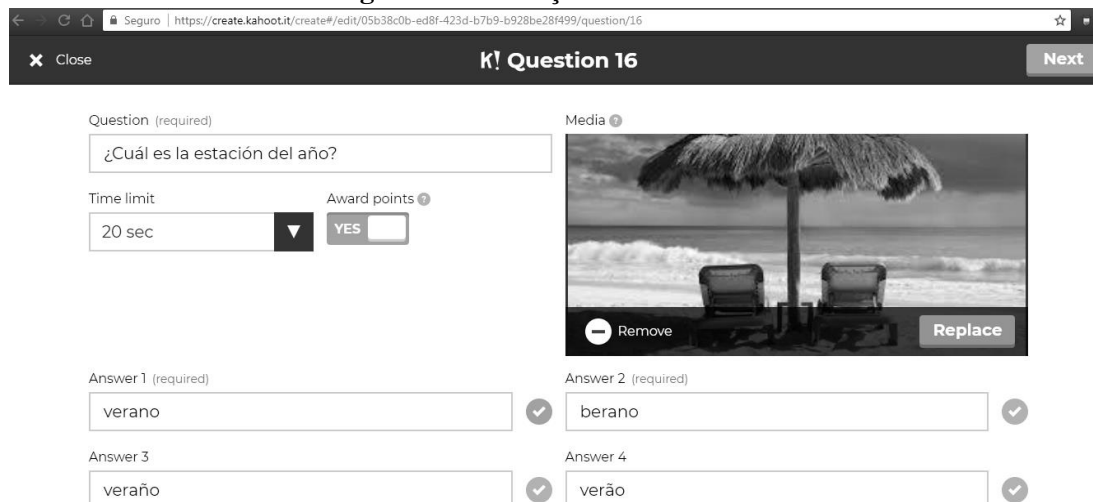
Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

A exemplo da Figura 6, é necessário adicionar a questão desejada e selecionar o limite de tempo para a resposta. Não há limite de inserção de questões.

A opção *Award points* apresenta a opção de permitir que a questão valha pontos (deixar no *yes*). *Answer* mostra que podem ser usadas de duas a quatro respostas, não sendo obrigatório usar todas as opções.

A Figura 7 apresenta a inserção das alternativas.

Figura 7: Elaboração das alternativas



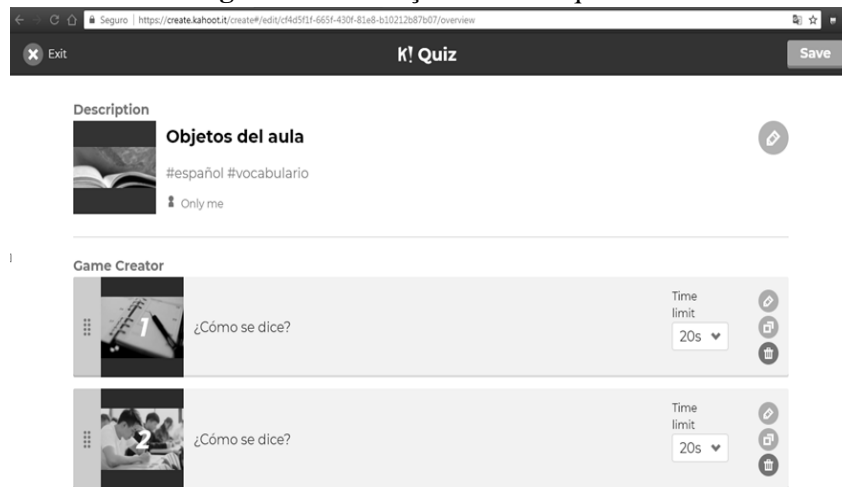
Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

Vale ressaltar que, ilustrado na Figura 7, ao lado de cada resposta há um símbolo para demarcar a opção correta e ao finalizar, é importante clicar em *Next*.

É fundamental apontar que, as perguntas têm um limite de 90 caracteres e as respostas um limite de 60 caracteres.

A Figura 8 apresenta a ação posterior à primeira questão salva, é possível adicionar outras de acordo com o desejo do administrador através do *Add Question*, assim como também é possível editar novamente uma questão ou excluí-la. Criado o *quiz*, é necessário clicar em *Save*.

Figura 8: Elaboração de novas questões

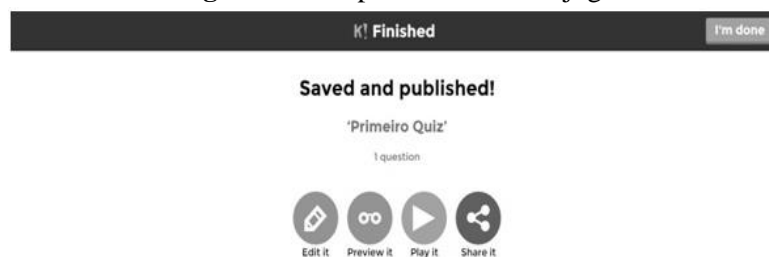


Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

A exemplo da Figura 8, após finalizado o *quiz*, ou seja, inserido todas as questões desejadas, serão exibidas as opções editar (edita o *quiz*), pré visualizar (pré visualiza as questões criadas), jogar (inicia o *quiz*).

A Figura 9 ilustra onde ocorre o compartilhamento do jogo interativo.

Figura 9: Compartilhamento do jogo



Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

A exemplo da Figura 9, pode-se fornecer o link para compartilhar em redes sociais e demais ambientes desejados, além de permitir o envio direto a uma pessoa cadastrada por meio do nome de usuário dela). Caso não seja desejo do administrador utilizar tais opções no momento, basta clicar em *I'm Done*.

1.2.2. COMO JOGAR UM *KAHOOT!*

Antes de iniciar o jogo aparecem as indicações *Classic* ou *Team mode*. No Modo Clássico cada jogador marca pontos individualmente, aumentando a sensação de competição entre os integrantes. O Modo *Time* é indicado para o trabalho em equipe, cada cor representa um time, o qual deverá interagir e pensar rápido para vencer os outros times, conforme se observa na Figura 10.

Figura 10: Configuração do jogo



Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

A exemplo da Figura 10, pode-se jogar individualmente ou no formato de times. Os times podem ser montados de acordo a preferência de quem aplica o *quiz*.

Levando em consideração que cada time utiliza um aparelho (celular, *tablet*, *notebook*, etc.), os integrantes precisam acessar *kahoot.it* e digitar o *pin* e o seu *nickname* fornecidos na tela ao iniciar o *quiz*.

A Figura 11 apresenta o local de inserção dos nomes dos integrantes do jogo interativo.

Figura 11: Inserção dos integrantes do jogo

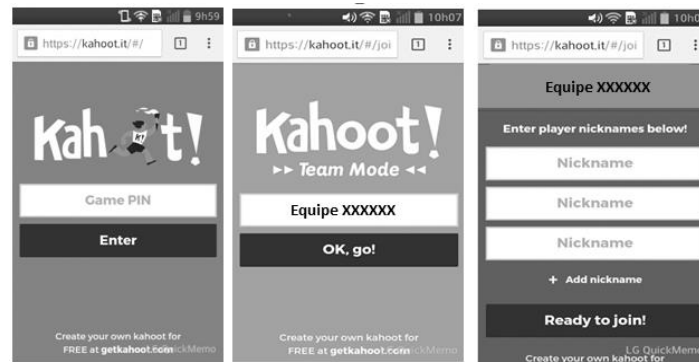


Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

Ilustrado na Figura 11, vê-se que na tela do administrador do *quiz* será exibido os times já disponíveis para iniciar o jogo, este não terá início até que o seu administrador clique em *Start*, propiciando tempo para todos os times se organizarem e acessarem o *Kahoot!*.

A Figura 12 apresenta a maneira em que os participantes verão o *Kahoot!* no dispositivo móvel.

Figura 12: Apresentação do jogo no dispositivo móvel



Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

A Figura 12 exemplifica a apresentação do jogo no dispositivo móvel do estudante e o direciona na iniciação do *quiz* no aguardo das respostas a serem coletadas ou que o tempo combinado acabe e, após o término do tempo, é exibido um gráfico referente às respostas. Depois da exibição do gráfico, é necessário clicar em *Next* e dar continuidade ao jogo interativo.

Por fim, é exibido o placar final. Abaixo do placar haverá outras opções como *play again* (jogar o mesmo *quiz* novamente), *ghost mode* (um jogador do computador disputa com outro jogador o mesmo *quiz*, para simular resultados), *save results* (é possível salvar os resultados deste *quiz* em *Excel* ou exportá-lo para o *Google Drive*) e *favorite* (caso seja desejo do administrador marcar o *quiz* em sua lista de favoritos).

2. METODOLOGIA

Em face do assunto deste estudo, esta pesquisa acadêmica foi realizada por meio de levantamento bibliográfico e pesquisa indireta (CUNHA, 2001) com enfoque no jogo interativo *Kahoot!*, como ferramenta de trabalho significativa no processo ensino-aprendizagem da língua estrangeira moderna – Espanhol no Ensino Superior Tecnológico.

A pesquisa se apresenta como um estudo de caso, e do ponto de vista metodológico, possui caráter quali-quantitativo. Segundo Yin (2001), o estudo de caso é caracterizado como uma pesquisa empírica que se dá em um contexto específico. Além disso, o investigador busca abordar um fenômeno contemporâneo inserindo-se no ambiente de sua realização.

Para isso, a fim de relacionar no arcabouço teórico e prático, propõe-se uma atividade com as habilidades e competências linguísticas e de cultura hispânica a partir da ferramenta digital *Kahoot!*.

Desse modo, chega-se a um resultado expressivo e inovador, que traz as tecnologias digitais ao cotidiano de sala de aula no Ensino Superior Tecnológico.

3. ANÁLISE DE DADOS

A aplicação dos jogos interativos foi realizada durante o primeiro e o segundo semestre de 2018. A intervenção se deu durante meia hora (uma vez a cada quinze dias) com as turmas Espanhol I, Espanhol II, Espanhol III e Espanhol IV do curso de Eventos na FATEC “Professor Waldomiro May”, na cidade de Cruzeiro.

Em média de 30 (trinta) alunos de cada turma vinham de uma sequência de aulas que abordaram conceitos morfossintáticos, lexicais e interpretações textuais com diferentes gêneros e portadores textuais.

Os dados coletados foram de caráter qualitativo e quantitativo, buscando analisar a opinião dos estudantes do curso de Eventos, no Ensino Superior Tecnológico, quanto ao uso das ferramentas digitais durante a implementação de um conteúdo.

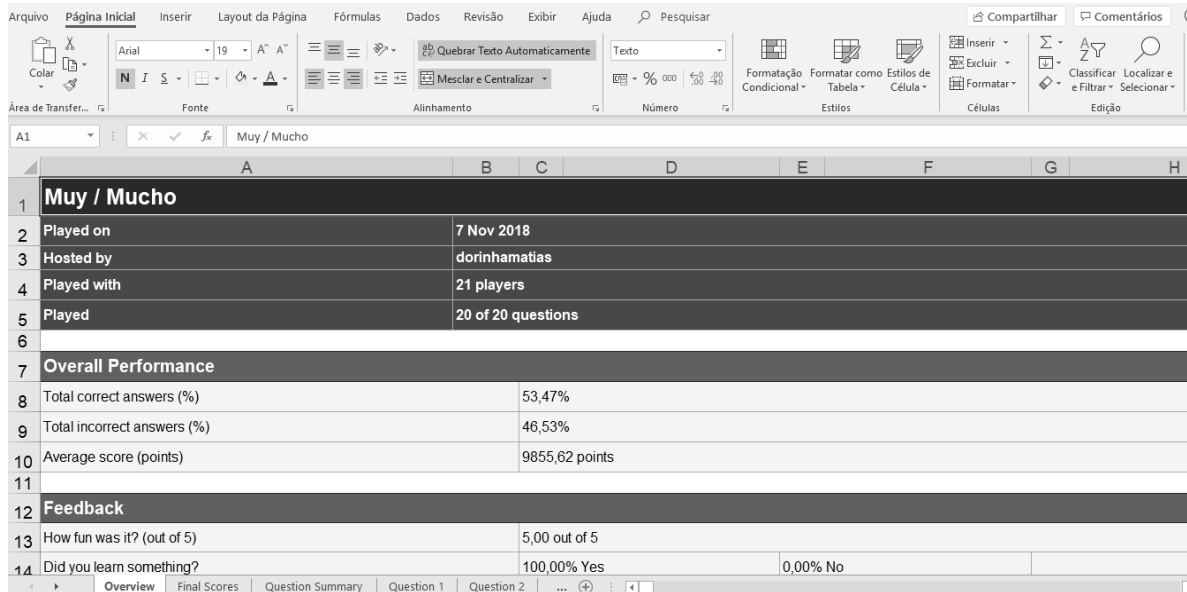
Desta forma, as informações referentes à aplicação do conteúdo, de cunho quantitativo, foram realizadas por intermédio da ferramenta *Kahoot!*. Já os dados qualitativos, que dizem respeito à opinião dos alunos quanto à utilização das ferramentas, foram registrados em diário de campo, tendo sido considerados os discursos e as reações à metodologia desenvolvida.

Foram utilizados dezenas de questionários com testes conceituais e interpretativos. Cada questão foi projetada no quadro a partir do site, mostrando o enunciado e as opções de maneira clara. Cada teste conceitual foi composto por um enunciado e quatro alternativas, das quais apenas uma era a correta.

Os dados foram coletados e armazenados de maneira automática durante a realização da intervenção pedagógica por meio do aplicativo *Kahoot!*. Esses dados foram então exportados para planilhas e analisados de maneira quantitativa, considerando o aumento ou diminuição no número de respostas corretas dadas por cada aluno ao longo das atividades.

A Figura 13 apresenta uma planilha para a realização de análises quantitativas e qualitativas.

Figura 13: Planilha para análise qualitativa e quantitativa



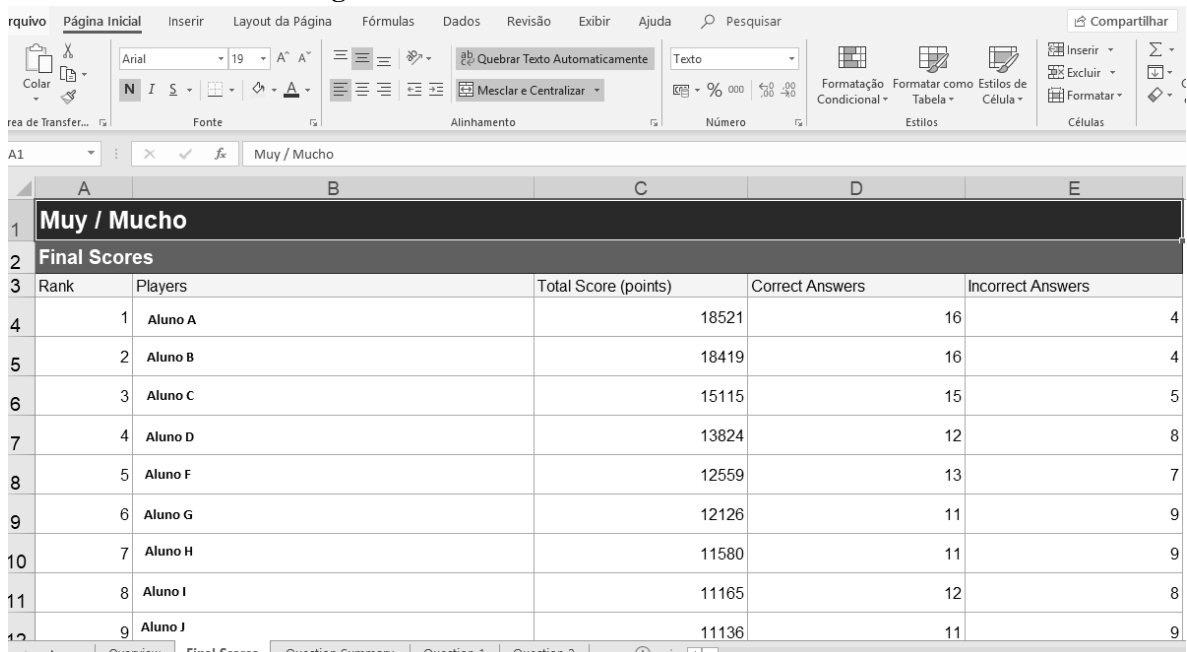
Muy / Mucho	
Played on	7 Nov 2018
Hosted by	dorinhamatias
Played with	21 players
Played	20 of 20 questions
Overall Performance	
Total correct answers (%)	53,47%
Total incorrect answers (%)	46,53%
Average score (points)	9855,62 points
Feedback	
How fun was it? (out of 5)	5,00 out of 5
Did you learn something?	100,00% Yes, 0,00% No

Fonte: *print screen* da página virtual Kahoot!

A exemplo na Figura 13, tem-se um levantamento de dados para análise quantitativa e qualitativa da turma em um jogo específico.

A Figura 14 expõe uma planilha de total de erros e acertos de cada aluno no decorrer do jogo.

Figura 14: Planilha de total de erros e acertos



Muy / Mucho				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	Aluno A	18521	16	4
2	Aluno B	18419	16	4
3	Aluno C	15115	15	5
4	Aluno D	13824	12	8
5	Aluno F	12559	13	7
6	Aluno G	12126	11	9
7	Aluno H	11580	11	9
8	Aluno I	11165	12	8
9	Aluno J	11136	11	9

Fonte: *print screen* da página virtual Kahoot!

Além de apresentar o total de erros e acertos de cada aluno, ilustrado na Figura 14, tem-se uma planilha específica para cada questão do jogo revelando a alternativa selecionada por cada um que realizou a atividade, a exemplo na Figura 15.

Figura 15: Planilha de total de erros e acertos na questão 1

The screenshot shows a spreadsheet with the following data:

Muy / Mucho				
Q1	Tengo	calor.		
Correct answers			muy	
Players correct (%)			51,90%	
Question duration			20 seconds	
Answer Summary				
Answer options			"muy"	"mucha"
Is answer correct?			X	X
Number of answers received			13	8
Average time taken to answer (seconds)			4,74	4,57
0,00				
Answer Details				
Players	Answer	Score (points)	Current Total Score (points)	Answer time
Aluno A	✓ muy	658	658	13,69
Aluno B	✓ muy	913	913	3,50
Aluno C	X muy	0	0	4,42
Aluno D	✓ muy	845	845	6,21
Aluno E	✓ muy	829	829	6,84
Aluno F	X muy	0	0	9,71

Fonte: *print screen* da página virtual *Kahoot!*

Com base nos dados ilustrados na Figura 15, o administrador consegue levantar as dificuldades e compreensibilidade do participante, individualmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento desta pesquisa permitiu responder o questionamento inicial e alcançar os objetivos propostos. A questão inicial dizia respeito ao modo como a utilização do jogo interativo *Kahoot!* pode contribuir para o processo ensino-aprendizagem da língua estrangeira moderna – Espanhol, no Ensino Superior Tecnológico. Para respondê-la, investigou-se a importância do uso da metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, embasando-se, para isso, em diversas fontes teóricas.

A análise dos dados evidenciou que letramento digital é ter autonomia em tecnologia, não apenas em relação ao uso de ferramentas digitais, mas pela busca constante por caminhos organizacionais do conhecimento, que, por ser um organismo vivo, não existe controle absoluto.

No que diz respeito à especificidade do ensino de Espanhol como língua estrangeira no Ensino Superior Tecnológico, entende-se que há pelo menos duas razões fundamentais que lhe dão sustentação: uma delas de natureza histórica, relacionada às raízes ibéricas, com reflexos claros tanto sobre a cultura quanto sobre a língua, objetos de reflexões que certamente incidem sobre a construção de uma identidade; outra de natureza

política, em função da situação geográfica do país estar rodeado de um conjunto de países cuja língua oficial é o Espanhol, com os quais é conveniente que o diálogo se estabeleça não apenas para o fortalecimento de relações políticas e econômicas, mas também, ou sobretudo, para a construção de uma verdadeira identidade continental a fim de que, com ela, seja possível entender e afirmar, positivamente, o lugar e o papel do aluno nesse contexto.

Outro ponto considerado pela pesquisa é que há uma lacuna de cunho teórico e prático referente ao desenvolvimento de competências digitais na formação –inicial e continuada– do professor, devido à escassez de estudos sobre o mapeamento e a descrição de competência e níveis de proficiência em letramento digital.

O melhor caminho para formar as novas gerações é desenvolver nelas as competências digitais. Sendo assim, para efetivamente trabalhar com tecnologia, é conveniente que o professor faça, no primeiro momento, uma organização de conteúdos para, em seguida, compartilhar, colaborar e reconstruir esta organização com os outros professores. O professor não precisa ter o pleno domínio em termos de uso de ferramentas digitais, mas é recomendável que ele entenda a usabilidade delas.

Quando se abordam atividades interativas, em especial o *Kahoot!*, é visível o entusiasmo do corpo discente, no Ensino Superior Tecnológico, com a proposta de trabalho. Tal envolvimento ocorre pelo motivo de o jovem estar completamente conectado ao ambiente virtual, ser aluno nativo digital. A problemática está em este aluno nativo digital seguir caminhando de uma maneira desenfreada e fazendo mau uso da tecnologia.

A instituição, especialmente de Ensino Superior Tecnológico, precisa caminhar junto com a tecnologia; nesse sentido, é preciso repensar na metodologia, entender que os alunos do Ensino Superior Tecnológico precisam de novidade e velocidade, mas também de direcionamento.

A partir desta pesquisa, fica claro que tal temática, no entanto, ainda tem espaço para novas investigações e novas reflexões, pois são poucos os teóricos que se dedicam a analisar o uso de novas ferramentas digitais voltadas para um melhor desenvolvimento do alunado no seu processo ensino-aprendizagem, na qual o mesmo passa de simples espectador à protagonista em potencial.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN J. (Orgs.). 2018. *Metodologias Ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso.

BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). 2015. *Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação*. Porto Alegre: Penso.

Collis, B., & Moonen, J. 2001. *Flexible Learning in a Digital World: Experiences and Expectations*. London: Kogan Page.

COSTA, G. 2016. *Kahoot!: Um gameshow em sala de aula*. Disponível online em: www.giseldacosta.com/wordpress/kahoot-um-gameshow-em-sala-de-aula/. Acesso em: 23 mar. 2019.

CUNHA, M. B. 2001. *Para saber mais: fontes de informação em ciência e tecnologia*. Brasília: Briquet de Lemos/Livros.

GABRIEL, M. 2013. *Educ@r: a Revolução Digital na Educação*. São Paulo: Saraiva.

GUARESCHI, P. A.; BIZ, O. 2005. *Mídia, Educação e Cidadania*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.

PETIT, T.; LACERDA SANTOS, G. 2013. A aprendizagem não formal da língua estrangeira usando o smartphone: por quê voltamos a metodologias do século XIX?. In: 5º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação – 1º Colóquio Internacional de Educação com Tecnologias, Recife. Anais do 5º.

SIEMENS, G. 2008. *Uma breve história da aprendizagem em rede*. Disponível online em: http://pt.slideshare.net/augustodefranco/uma-breve-historia-da-aprendizagem-em-rede?qid=3a4d6029-e52c-4435-9411-9d813e15f500&v=&b=&from_search=1. Acesso em: 29 mar. 2019.

_____. *Uma Teoria de Aprendizagem para a Idade Digital*. 2004. Disponível online em: [http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo\[siemens\].pdf](http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo[siemens].pdf). Acesso em: 30 mar. 2019.

YIN, R. K., 2001. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 2. ed. Porto Alegre: Bookman.