



O USO DA PLATAFORMA *KAHOOT* NO ENSINO DA LÍNGUA FRANCESA

Maycon de Souza Silva Cunha Gregório¹, Ângela Aparecida de Almeida².

¹ Especialista em Docência do Ensino Superior, Mestrando em Educação / UFTM¹,
maycon.gregorio@hotmail.com

² Especialista em Tecnologias Integradas à Educação, Mestranda em Educação / UFTM¹,
angielis@gmail.com

Resumo ou descrição abreviada: O trabalho é um relato de experiência com a utilização do *Kahoot*, uma plataforma onde é possível criar *quizzes* com perguntas de múltipla escolha. A atividade foi aplicada em uma escola pública de idiomas – a única do Estado de Minas Gerais – para uma turma heterogênea, que estuda língua francesa, no nível A2 do *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*² (CECRL). A atividade além de ser considerada prazerosa pelos alunos apresentou resultados satisfatórios.

Palavras-chave: Tecnologia, jogos digitais, *kahoot*, língua francesa.

1. Introdução

A sociedade mundial enfrentou, nas últimas décadas, expressivas mudanças culturais, econômicas e também no âmbito da difusão da ciência e do conhecimento. Certamente, tais modificações chegaram até o campo da educação, trazendo consigo diversos recursos para auxiliar tanto o aluno quanto o docente no processo pedagógico.

O desenvolvimento humano é um processo complexo. Aprender outro idioma, seja ele qual for, oferece diversos benefícios para o aluno nos mais variados contextos: social, profissional, cognitivo e até mesmo afetivo-emocional.

Nesse sentido, o interesse pela língua francesa tem apresentado crescimento expressivo nos últimos anos e atrai muitos alunos por ser considerada uma língua romântica e diplomática. Segundo o mais recente relatório divulgado pelo *Observatoire Internationale de la Francophonie*³ (OIF), em 2018, o número de

¹ Universidade Federal do Triângulo Mineiro.

² Quadro Comum Europeu de Referência para Línguas.

³ Observatório Internacional da Francofonia.



alunos que estudam francês como língua estrangeira (FLE), é aproximadamente 51 milhões. Além disso, vale ressaltar que é um idioma global, falado nos cinco continentes.

No que diz respeito ao professor de língua francesa de um curso de idiomas do nível A2, este se depara com um conteúdo programático onde alguns assuntos geram confusão entre os alunos uma vez que possuem forte relação entre si, mas com características peculiares que os diferenciam. Estas questões podem ser elucidadas tomando a relação entre *passé composé*⁴ e *imparfait*⁵. Trata-se de dois tempos verbais de extrema relevância no estudo do idioma, mas que nem sempre atingem os níveis de desempenho desejados.

Considerando as dificuldades enfrentadas por este professor e a inserção de tecnologias digitais no seu cotidiano faz-se necessário pensar em abordagens que dialoguem com a realidade do aluno e sejam capazes de atingi-lo de forma lúdica e prazerosa. Os jogos digitais se mostram extremamente efetivos nas mais variadas áreas do conhecimento.

Com as tecnologias digitais, segundo Mota e Scott (2014), novos espaços comuns podem ser desenvolvidos, permitindo e estimulando o acesso e a participação de professores e alunos na produção e acesso ao conhecimento. Dessa forma, favorece-se uma análise coletiva e permanente da aprendizagem em progresso, com o objetivo de ajudar professores e alunos a ensinar e aprender.

Para utilizar uma forma diferente de ensino, é necessário um pensamento progressivo e incessante. Neste sentido, Garcia (2002, p. 20) destaca que:

"para utilizar as tecnologias é fundamental repensar as estratégias de ensino, pois de nada adianta introduzir estas tecnologias sem planejamento, sem saber das vantagens e limitações que essas ferramentas podem apresentar. Assim, a adesão a uma nova tecnologia deve sempre resultar de um processo de reflexão sobre seu significado, seu impacto e seus efeitos, pois somente incorporar novos meios, ferramentas e instrumentos nas escolas não assegura inovação pedagógica".

Pensando em uma ferramenta que pudesse ser prática, simples e desafiadora, dentre as diversas opções de jogos digitais existentes um deles merece

⁴ Passado Composto: equivalente ao Pretérito Perfeito na língua portuguesa.

⁵ Imperfeito: equivalente ao Pretérito Imperfeito na língua portuguesa.



destaque: o *Kahoot*. A plataforma foi desenvolvida pela Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia e teve sua primeira versão lançada em 2013. Desde então, sua popularidade vem aumentando exponencialmente e atualmente é utilizado no mundo todo.

2. Objetivos

Geral

Relatar uma prática pedagógica exitosa com a utilização de um jogo digital.

Específicos

- Utilizar o *Kahoot* como recurso didático;
- Fazer uma revisão sobre dois tempos verbais que causam confusão para o estudante de língua francesa;
- Mensurar os resultados obtidos;
- Traçar intervenções pedagógicas pertinentes.

3. Metodologia

A atividade foi realizada em uma escola pública do Estado de Minas Gerais, a única escola pública de idiomas em todo o Estado. Os cursos são oferecidos para alunos regularmente matriculados a partir do sexto ano do ensino fundamental. A escola adota alguns critérios para efetivação da matrícula e prioriza os estudantes provenientes da rede pública de ensino – municipal ou estadual. Entretanto, existe um percentual de vagas destinadas à comunidade externa.

A aplicação da atividade ocorreu no 3º período C do curso de língua francesa. Trata-se de uma turma heterogênea composta por alunos interessados e aplicados. Alguns deles apresentam dificuldades pontuais apesar do esforço. Para realizar a atividade foi utilizada uma aula de 50 minutos.

Anteriormente foi feita uma sondagem em sala de aula e todos os estudantes possuíam *smartphone* ou similar, instrumento utilizado para jogar.



O objetivo da atividade era fazer uma revisão, que antecedia a avaliação escrita, utilizando o *quiz* criado pelo professor via *Kahoot*. Para criá-lo o professor precisa se cadastrar na plataforma – por e-mail, ou redes sociais. Feito isso, as perguntas podem ser de múltipla escolha, ou ainda, de verdadeiro ou falso. Durante a criação é possível inserir imagens ou vídeos, bem como determinar o tempo para resposta de cada pergunta.

O tema das perguntas era relacionado aos tempos verbais *passé composé* e *imparfait*. Inicialmente os alunos acessaram a plataforma, disponível em <<https://kahoot.it/>>. Quando entraram no endereço informado foi necessário digitar o PIN Game (código do jogo), código numérico com sete dígitos, fornecido pelo professor. Posteriormente os alunos digitaram seu nome e aguardaram os demais usuários para o jogo começar. Neste momento foi explicado como é calculada a pontuação de cada questão. O algoritmo leva em conta, além da resposta correta, o tempo de resposta: quanto mais rápido, maior a pontuação obtida.

As questões foram projetadas por meio do Datashow. Cada alternativa tem uma cor e uma respectiva forma geométrica que a identifica, conforme figura 1. Também é explicado aos alunos que, no *smartphone*, as perguntas não ficam visíveis. Na tela dos jogadores aparecem as quatro figuras geométricas, com cores distintas, indicado pela figura 2. Portanto, é necessário ler a pergunta na projeção do Datashow, identificar a resposta correta e analisar em qual cor ela está escrita para escolher a opção adequada no *smartphone*. Os alunos entendem esta dinâmica logo na primeira pergunta e a atividade se desenvolve muito bem.

O *quiz* era composto por 20 questões, todas de múltipla escolha, com quatro alternativas cada. A atividade foi realizada na própria sala de aula, uma vez que todas as salas da escola são equipadas com computador e Datashow. No dia da execução da atividade estavam presentes 15 alunos. Todos possuíam *smartphone*, dados móveis e jogaram até o fim. Não houve nenhum problema de ordem técnica como conexão internet ou queda de energia.

O jogo conta com uma música de fundo a fim de estimular o espírito competitivo dos jogadores. Trata-se de uma competição saudável e os alunos se divertiram muito realizando a atividade. Os resultados foram satisfatórios e

superaram as expectativas do professor.

Figura 1 : Tela projetada no Datahow



Fonte: Acervo dos autores.

Figura 2 : Tela dos smartphones



Fonte: Acervo dos autores.

4. Análise e Resultados

Conforme dito anteriormente, ao final de cada atividade realizada por meio do *Kahoot*, a plataforma fornece um relatório detalhado ao docente com uma visão global acerca do questionário aplicado. Além disso, é gerada uma planilha que pode ser usada na criação das intervenções pedagógicas. Esta planilha analisa, questão por questão, separada em abas diferentes. É possível identificar a resposta de cada um dos alunos, bem como a média do tempo de resposta.

Os resultados do 3º período C em que a atividade foi aplicada foram satisfatórios:

- A média global de acertos do questionário foi 78%;
- A maioria dos alunos (67%) é capaz de formar frases utilizando verbos regulares, tanto no *passé composé* quanto no *imparfait*, na forma afirmativa;
- Os participios irregulares abordados estão consolidados: 70% de acerto, em média, nas questões que envolvem esta temática;
- Quando se trata da forma negativa uma quantidade expressiva de alunos apresenta dificuldade em ambos os tempos: 35%;
- Quando os dois tempos verbais são empregados na mesma frase as barreiras também são consideráveis: 45%;
- A pesquisa de opinião ao final da atividade apontou que 100% dos alunos consideraram a atividade como ótima ou excelente.



5. Conclusão

Levando em conta a utilização de recursos tecnológicos para o ensino de idiomas a prática mostrou resultados satisfatórios. A maioria dos alunos é capaz de lidar com os instrumentos utilizados de forma adequada.

Cabe ressaltar que a atividade foi realizada em uma escola pública, mas com características específicas que proporcionariam o seu desenvolvimento. É preciso avaliar com cautela se a escola dispõe dos recursos necessários para uma prática semelhante: internet, Datashow, laboratório de informática. Eventuais adaptações podem ser necessárias dependendo do contexto educacional que a atividade será aplicada.

No que diz respeito à língua francesa e ao conteúdo abordado a prática se mostrou exitosa. A mesma temática quando abordada de forma tradicional em sala de aula não apresentou resultados tão satisfatórios. Segundo os próprios alunos o jogo os deixou mais motivados.

O relatório gerado pela plataforma a partir da aplicação do questionário proporcionará ao professor o desenvolvimento de intervenções efetivas que vão de encontro às necessidades da turma neste momento. É necessário enfatizar que as dificuldades apresentadas devem ser consideradas na elaboração da proposta de intervenção, uma vez que os direitos de aprendizagem abordados são pré-requisitos para o próximo nível do curso.

Referências

GARCIA, Vanda Dolci. **A Tecnologia Educacional na Prática Pedagógica dos Professores de Ensino Médio em Escolas Estaduais de Curitiba-PR**. 2002. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná, Curitiba, 2002.

MOTA, Ronaldo; SCOTT, David. **Educando para inovação e aprendizagem independente**. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.