



Publicado em: 12.02.2024

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA ESCOLA: UTILIZANDO O KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO

Marco Antonio da Silva de Souza
Universidade Estadual do Maranhão, Brasil
E-mail: marcoantonio08801@gmail.com

RESUMO

As novas tecnologias chegaram no seio da sociedade de modo que as pessoas estão sempre em busca dessas novidades para consumir. Neste percurso, os profissionais da educação buscam trazer para dentro da nossa sala de aula essas novas tendências tecnológicas, como também diversificar os métodos de ensino, contribuindo para o processo de aprendizagem de cada aluno. Este trabalho tem como objetivos mostrar a importância e como é possível utilizar uma plataforma digital para auxiliar o professor no processo de ensino-aprendizagem. Como referências a esta pesquisa, recorreremos a alguns teóricos, dentre eles, Sousa, et al. (2015) que vai tratar da facilidade dos jovens na utilização das TICs e TDICs, Ribeiro (2014) que trará o conceito de tecnologias digitais da informação e Ribeiro e Coscarelli (2005), trazendo as contribuições acerca do letramento digital. Como metodologia, trabalhamos com a ministração de aulas acerca do tema do letramento e posteriormente utilizamos a plataforma digital escolhida para a aplicação de perguntas em formato de *Quiz*. Na coleta de dados, observamos como os alunos conseguem interagir de uma forma bem significativa ao uso dessas tecnologias em sala de aula, bem como conseguem fixar o conteúdo trabalhado através dos jogos produzidos no *Kahoot*. E a partir dessas pesquisas, podemos concluir que a utilização de tecnologias digitais em sala de aula contribui significativamente ao processo de ensino-aprendizagem e possibilita aos alunos e professores a interação com o mundo digital e, também, o desenvolvimento do multiletramento, que contribuirá positivamente com o crescimento intelectual e social de todos.

Palavras-chave: Tecnologia; Digital; Letramento; Educação; Kahoot.

DIGITAL TECHNOLOGIES AT SCHOOL: USING KAHOOT AS A TEACHING RESOURCE

ABSTRACT

New technologies have arrived within society so people are always looking for these novelties to consume. And along this path, we, education professionals, seek to

bring these new technological trends into our classroom, also seeking to diversify teaching methods, contributing to the learning process of each student. This work aims to show the reader the importance and how it is possible to use a digital platform to assist the teacher in the teaching-learning process. And as the basis of our research, we resorted to some theorists, among them, Sousa, et al. (2015) who will deal with the ease of young people in using TICs and TDICs, Ribeiro (2014) who will bring us the concept of digital information technologies and Ribeiro and Coscarelli (2005) bringing us contributions about digital literacy. As a methodology, we work with teaching classes on the topic of literacy and later we use the digital platform chosen for the application of questions in Quiz format. In the data collection, we observed how students were able to interact in a very meaningful way with the use of these technologies in the classroom, as well as how they managed to fix the content worked through the games produced in Kahoot. And from these researches, we can conclude that the use of digital technologies in the classroom contributes significantly to the teaching-learning process, and enables students and teachers to interact with the digital world and also the development of multiliteracy, which will contribute positively to the growth intellectually and socially.

Keywords: *Technology; Digital; Literacy; Education; Kahoot.*

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o advento das grandes tecnologias favoreceu a tentativa de suprir as necessidades dos seres humanos, como também proporcionou formas de interação, possibilitando conforto nas mais variadas esferas sociais. É perceptível que a cada dia as ferramentas, máquinas, internet, jogos, veículos, equipamentos e muitas outras inovações tecnológicas foram ganhando espaço.

As instituições de ensino, partindo da ideia de que a escola precisa caminhar junto com o processo evolutivo da sociedade, trouxe tais inovações tecnológicas para a sala de aula. Com o intuito de trabalhar de forma contextualizada, bem como, contribuir com o processo de ensino e novas formas de interação com os alunos e com o mundo. Paralelo a isso, a escola busca trazer comodidade e facilidade de criar, conduzir, trabalhar e produzir uma de diversidade materiais.

As escolas, juntamente com os professores precisam perscrutar esses novos caminhos visando acompanhar e caminhar junto ao processo evolutivo social e tecnológico, e não fugir do uso das novas tecnologias, observando a importância das mesmas para o processo formativo do indivíduo moderno, dando ênfase no letramento digital, buscando assegurar uma inserção dos educandos nesse novo mundo, a fim de possibilitar a inclusão desses cidadãos e futuros profissionais no mundo digital de uma forma saudável.

Nesse sentido, busca-se nesse trabalho trazer uma visão de como essas tecnologias podem contribuir na prática dentro da sala de aula, tendo em vista que as

TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) estão cada vez mais presentes dentro da esfera educacional, conseqüentemente abrindo espaço para diversos tipos de letramento. Nesta produção iremos compreender e discutir acerca do letramento digital e como a utilização de *apps* e plataformas digitais podem ajudar no processo de ensino dentro da sala de aula, sendo esses dois fatores bem presentes em diversos cantos da sociedade e, também, na vivência cotidiana dos discentes.

Esses conceitos, talvez um pouco distante do conhecimento de muitos, vêm ganhando espaço nos campos de pesquisas, pois a sociedade passou a ser dependente desses recursos tecnológicos, onde as práticas sociais de leitura, ultrapassam as barreiras dos livros, jornais e materiais impressos, abraçando o universo do letramento digital que, ao longo desta produção, iremos refletir acerca desse conceito tão importante e presente em nossa rotina. Ribeiro e Coscarelli (2005) nos trazem que o letramento digital está relacionado às diversas práticas de leitura e produção de textos nos mais diversos tipos de ambientes e essas práticas podem ser promovidas por computadores ou dispositivos móveis.

Observando esse grande processo de inclusão digital no mundo moderno, buscamos ponderar no campo de pesquisa como os alunos se comportam e se beneficiam com o uso das tecnologias, pois é válido ressaltar que vivemos em um novo cenário onde a comunicação através dos veículos de mídias sociais ganham cada vez mais espaço. Alves (2009) irá nos dizer que com o advento das novas tecnologias, houve uma passagem de uma sociedade industrial para uma sociedade da comunicação marcada pelos meios tecnológicos e veículos de informações. Nesse sentido, procuramos em campo, inserir essa tecnologia e colher resultados acerca da metodologia aplicada, utilizando o *Kahoot*, que de acordo com Lira (2017), temos o *Kahoot* como interativa e completa plataforma, onde pode ser acessada por qualquer dispositivo com acesso à internet.

Sendo uma boa opção de plataforma digital para a aplicação de divertidas atividades com o objetivo de trabalhar com os alunos e colaborar com a fixação do conteúdo apresentado em sala de aula, colaborando com o letramento digital, e implementando as tecnologias como proposta somadora no processo de ensino e aprendizagem da escola.

O Presente trabalho dispõe de resumo, introdução, referencial teórico, percurso metodológico, resultados, discursões, considerações finais, e referências.

2. O MUNDO DIGITAL NA MENTALIDADE DOS JOVENS NOS DIAS ATUAIS

É notório que os jovens nos dias atuais estão cada vez mais inseridos no mundo das tecnologias, sendo elas jogos, aparelhos celulares, televisores, computadores, robôs e vários outros aparelhos eletrônicos que surgem a cada momento e são vendidos em larga escala e consumidos pela sociedade. E qual é a relação desses jovens com essas tecnologias? E a sociedade em geral? Como essas tecnologias es-

tão influenciando a população? Quando vamos analisar esses pontos, temos inúmeros meios de observar como essas pessoas se inserem nesse mundo, pois todos nós temos em nosso cotidiano contato com diversos jogos, meios sociais, nuvens, aparelhos de diversos tipos entre outras realidades tecnológicas digitais. Esse mundo cresce de forma rápida, e a juventude entra e participa dele de tal forma, como se eles fossem nano *chips*, ou dados de uma nuvem, o que vai além de ser somente um personagem de um jogo ou um administrador de um grupo de mensagens.

O jovem, ao lidar com as mídias, tradicionais e digitais, atua como se tivesse um controle absoluto da máquina e dos mundos que elas proporcionam. Ele sabe para onde vai e o que encontrar, mesmo sem ter, uma única vez, estado lá (SOUSA, et al. 2015, p. 27).

Ao entrar em contato com essa esfera tecnológica, o indivíduo consegue integrar facilmente com o aparelho que ele está utilizando, pois a acessibilidade a esses aparelhos são um dos pontos principais a serem observados pelos desenvolvedores, a fim de possibilitar uma maior aceitação pelos consumidores. Sendo assim, esses consumidores conseguem desenvolver grandes habilidades em diversas plataformas.

Navegando por esse mundo digital, compreendemos que pela visão material das coisas, as redes sociais, os jogos, os *sites* e outras plataformas digitais, estão tomando espaço na rotina das pessoas, pois a cada dia que passa, o contato físico está sendo menos frequente. Os consumidores preferem pedir um lanche pelo famoso *delivery*, do que precisar ir até a lanchonete, preferem comprar roupas e produtos pelos *sites* e aplicativos ao invés de ir à loja, ou seja, apesar desse universo digital não possuir um espaço físico propriamente dito. Mas eles vêm oferecendo uma escolha para que as pessoas decidem se preferem ir até esses espaços físicos para adquirir produtos e materiais ou utilize a tecnologia ao seu favor tendo o conforto de conseguir receber esses produtos do sofá de casa.

Quando vemos essa variedade na forma de utilizar as tecnologias, observamos que ela vem também complementando o espaço físico, e se faz necessário entendermos essa diversidade de espaços, o físico, o conceitual e o tecnológico, com diz Coelho e Fialho (2007) “O espaço físico consiste na localização em um espaço geográfico e em um determinado instante de tempo, de agentes, interações e artefatos[...], espaço conceitual que se caracteriza pela possibilidade de novas formas ou mesmo padrões de interações”.

Começamos a pensar nesses conceitos, e compreendemos que o espaço virtual não se distancia muito do espaço físico, pois eles se relacionam, mesmo o digital sendo incapaz de nos entregar objetos concretos como no espaço físico, porém, o digital nos oferece inúmeras opções que não conseguimos obter em outros espaços.

Espaço digital abrange todas as extensões aos espaços físicos e conceituais obtidos pelas possibilidades trazidas pela tecnologia. O espaço digital é a medida de nossa conectividade e sua principal propriedade é a possibilidade de emergências devido a esta conectividade (COELHO e FIALHO, 2007, p.6).

Nessa visão, vemos então que apesar de não existir esse espaço físico de interação e manuseio, o universo digital entrelaçado com o conhecimento humano estão se inserindo no espaço geograficamente falando, e se apropriando e criando novos meios e rumos dentro da sociedade, e esse espaço é onde as pessoas estão constantemente se encontrando, ou seja, a tecnologia sendo relacionada ao conhecimento, inovam e abraçam a sociedade mostrando um novo modo de convivência, e essa ideia é o que Levy (1998) chama de espaço do novo nomadismo.

O espaço do novo nomadismo não é o território geográfico, nem o das instituições ou dos Estado, mas um espaço invisível de conhecimento, saberes, potências de pensamentos em que brotam e se transformam as qualidades do ser, maneiras de construir sociedade. Não os organogramas do poder, nas fronteiras das disciplinas, tampouco as estatísticas dos comerciantes, mas o espaço qualitativo, dinâmico, vivo da humanidade, em vias de se autoinventar, produzindo o seu mundo (LEVY, 1998, p. 15).

E esse novo mundo está cada dia mais aparente dentro das mais várias áreas da sociedade, trazendo novas visões e formas de interação e convivência com o outro e consigo mesmo, mas vale ressaltar que, esse mundo assim como o mundo real, contém uma diversidade de espaços, porém, contém muitos perigos que precisam ser evitados pelos seus habitantes.

3. AS TDICS NA ESFERA EDUCACIONAL E O LETRAMENTO DIGITAL

As tecnologias digitais vêm ganhando protagonismo nas últimas décadas, dando um passo à frente das TICs (tecnologias da informação e comunicação), essa tendência digital vem se apresentando com uma diferenciada roupagem, com uma capacidade de desenvolver um maior trabalho em relação as TICs. As TDICs são caracterizadas principalmente pela forma de processar e transformar os dados e informações em números 0 e 1, como diz Ribeiro (2014)

Tecnologia digital é um conjunto de tecnologias que permite, principalmente, a transformação de qualquer linguagem ou dado em números, isto é, em zeros e uns (0 e 1). Uma imagem, um som, um texto, ou a convergência de todos eles, que aparecem para nós na forma final da tela de um dispositivo digital na linguagem que conhecemos (imagem fixa ou em movimento, som, texto verbal), são traduzidos em números, que são lidos por dispositivos variados, que podemos chamar, genericamente, de computadores. Assim, a estrutura que está dando suporte a esta linguagem está no interior dos aparelhos e é resultado de programações que não vemos. Nesse sentido, tablets e celulares são microcomputadores (RIBEIRO, 2014, p.1).

E interessante apresentar que essa tecnologia digital conta com uma grande capacidade de processar e armazenar dados, contribuindo para uma interligação entre diversos aparelhos por meio de vários tipos de conexões.

Essas tecnologias vieram para revolucionar o modo de vida das pessoas, as formas de produção das indústrias e até mesmo a difusão em massa de informações,

sendo capazes de se comunicar com pessoas do outro lado do mundo em tempo real, e trocar diversos tipos de informações por meio de aplicativos plataformas e sites. Dados de várias formas, podem ser transmitidos de forma prática e rápida, como textos, mídias, e até mesmo transferências bancárias que são feitas de forma instantânea por meio do sistema *Pix*, que segundo o desenvolvedor o Banco Central do Brasil (2020) “*Pix* é o pagamento instantâneo brasileiro. O meio de pagamento criado pelo Banco Central (BC) em que os recursos são transferidos entre contas em poucos segundos, a qualquer hora ou dia. É prático, rápido e seguro.” E assim observamos o grande espaço que as tecnologias digitais estão ocupando na sociedade.

Nas instituições de ensino, essas ferramentas digitais também vêm contribuindo em diversas áreas, e Ribeiro (2014) ressalta que:

na escola, nossos sistemas acadêmicos de frequência e notas já são, em grande medida, digitais, o que alterou nossos tempos e modos de trabalho. Parte dos materiais de que dispomos para planejar e ministrar nossas aulas pode ser de tecnologia digital, assim como muitos dos meios de que dispomos para interagir com nossos alunos (RIBEIRO, 2014, p.1).

Ou seja, a tendencia digital vem se implementando na esfera educacional contribuindo com as demais tecnologias, possibilitando uma repaginação e organização de documentos e informações.

E trazendo essas tendencias digitais para dentro do contexto de sala de aula, observamos que os alunos a cada dia estão compartilhando dessas informações, tendo em vista que a última geração já nasce na maioria dos casos dentro de uma cultura digital, cercados pelos aparelhos celulares, computadores, consoles de jogos etc. o que os fazem adentrar na escola com essa aculturação e conseqüentemente interagir com esse meio.

E com o advento dessas várias formas de interação por meio das TDICs, podemos inseri-las no contexto sala de aula, com diferentes propostas e meios de buscar fomentar o conhecimento junto com os alunos, mas, é necessário observar a forma com que esses alunos estão inseridos dentro desse mundo digital.

No entanto, considerar a tecnologia digital, desde a alfabetização, exige que incorporemos esta cultura nos materiais e nas práticas cotidianas com as crianças, seja produzindo registros imagéticos e verbais, seja usando jogos para aprender, seja lendo e escrevendo em dispositivos digitais, como teclado de grandes computadores ou de um celular. Implica, além de tudo, saber que crianças que já nasceram inseridas nessa cultura passa a pensar e agir com esses dispositivos, quer a escola queira ou não (RIBEIRO, 2014, p.1).

Portanto, é importante analisar e arquitetar a maneira pela qual irá se dá essa implementação das tecnologias digitais dentro da sala de aula, possibilitando uma maior vantagem do desenvolvimento educacional e no processo de ensino. Acrescentando aos conhecimentos que cada aluno possui em relação a esse mundo tec-

nológico, pois como já abordado anteriormente, cada aluno já chega no contexto escolar com algum conhecimento acerca dessa esfera digital.

Nesse sentido, abrimos o espaço para compreender onde o letramento digital se estabelece nesse contexto escolar, pois com já citamos neste artigo, o letramento digital vem ganhando espaço e está diretamente ligado e associado a essas ferramentas digitais que se fazem presentes na vida das pessoas. Esse elemento possibilita ligar as práticas de leitura e produção de textos desenvolvidas nesses espaços tecnológicos, onde o indivíduo entra em contato com essa diversidade de materiais, dados e informações, absorvendo e compartilhando-os com o mundo. E compreendendo esse conceito, e observando os princípios que devemos partir para inserção dessas tecnologias em sala de aula para variados fins, entramos então no ponto de partida para a utilização desses elementos tecnológicos digitais nas instituições de ensino.

Recorrer a essas novas tendências tecnológicas para o trabalho em sala de aula, vai muito além de simplesmente utilizar essas ferramentas para apresentar aos alunos algo novo ou incentivá-los ao uso correto dessas tecnologias, mas também é buscar em sala de aula um meio de educar e debater acerca de como esses elementos digitais podem contribuir com a vida familiar e em sociedade.

Observando, pois, que a escola também é um espaço de transformação e contribuição, onde os alunos são preparados não só para o vestibular e mercado de trabalho, mas também para a vida em sociedade, o educar deve vir cheio dessas novas realidades como nos traz Martins e Bastos (2007).

Educar significa muito mais do que transmitir conhecimentos, significa formar para a autonomia, isto é, para autogovernar-se. Um processo educacional somente será verdadeiramente autônomo e libertador se for capaz de, tendo o conhecimento científico produzido pela humanidade como instrumento, formar cidadãos críticos, dotados das condições que lhes permitam entender os contextos históricos, sociais e econômicos em que estão inseridos (MARTINS E BASTOS, 2007, p.5).

Depois de ter mergulhado nesses conceitos e propostas apresentadas por diversos autores acerca da educação e das novas tendências tecnológicas digitais, buscamos em campo observar as mais variadas formas de trabalhar com esses materiais e recursos tecnológicos na esfera educacional. Partindo dos pontos essenciais para dar início a um trabalho eficaz no processo de aprendizagem dos alunos, utilizando das ferramentas digitais presentes no contexto de cada um, e apresentando essas novas metodologias.

Vale lembrar, que esses novos meios de contribuição no processo educativo em sala de aula utilizando as TDICs, podem ser aproveitados e aplicados por professores das mais diversas áreas do conhecimento, seja de exatas, humanas ou linguagens. Como já tratado neste artigo, há inúmeras formas de se trabalhar com essas ferramentas digitais, pois hoje dispomos de uma grande variedade de aplicativos,

sites e plataformas das mais diversificadas áreas do conhecimento, favorecendo o profissional docente uma praticidade em trabalhar na sala de aula seus temas de maneira interativa e dinâmica.

Percorrendo pelo mundo digital, buscamos encontrar um mecanismo que nos possibilitasse fazer esse tipo de trabalho, onde pudéssemos inserir os alunos nesse contexto e, buscando organizar e dialogar com eles, uma nova forma de trabalho, observando também o contexto social, cultural e familiar de cada aluno. Esse mecanismo busca construir um espaço onde todos possam participar e desenvolver as atividades propostas de uma maneira bem acessível e didática, contextualizando com autores que nos apresentam esses assuntos de maneira clara e positiva, e ajudando os alunos no aperfeiçoamento das habilidades com esses materiais tecnológicos. Bem como observando o próprio letramento digital que cada aluno possui, sendo positivamente enriquecido com outros temas e novidades que, com certeza, irão contribuir para a vida no contexto familiar, educacional e social de cada um, e para realizar este trabalho, utilizamos da plataforma *Kahoot*, como já citado, é uma plataforma global cheia de utilidades, como reforça Varela (2019).

Trata-se de uma plataforma com a versão gratuita para a Educação que é totalmente funcional. Contudo, as versões *Plus* ou *Pro* trazem bastante vantagens para quem está interessado em aplicar de forma consistente nas suas atividades letivas. O *Kahoot!* permite criar, aplicar e partilhar os resultados de questionários (*Quiz* ou *Survey*) em sala de aula ou como complemento ao trabalho realizado. A aplicação de questionários pode ter vários objetivos, que poderão, ou não, incluir algum tipo de competição (VARELA, 2019, p.1).

4. PERCURSO METODOLÓGICO

O desenvolvimento do presente trabalho foi realizado com uma pesquisa de campo com os alunos do curso de inicialização musical da escola de música Porta do Céu, localizada na cidade de Itapecuru Mirim, estado do Maranhão. Com a utilização do aplicativo escolhido buscamos observar como anda o conhecimento básico da língua portuguesa no campo da leitura voltada para o letramento digital. Os alunos participaram de um *Quiz*, que a própria plataforma *Kahoot* nos possibilita produzir com um atraente *layout* de uma forma divertida e interativa, com a utilização de vários elementos midiáticos como imagens, músicas, entre outros elementos.

Para dar início ao trabalho de pesquisa, a princípio foi necessário um estudo sobre a plataforma escolhida, com o intuito de observar o funcionamento dela, a fim de facilitar a utilização na aplicação da atividade. Posteriormente foi dado início a produção do método de perguntas e resposta *Quiz* oferecido pelo próprio *Kahoot*, onde foi elaborado um questionário com 10 (dez) perguntas objetivas relacionadas ao tema letramento digital. Com a elaboração do *Quiz*, foi discutido em sala de aula sobre a importância das tecnologias nas mais diversas esferas da sociedade e nas mais diversas situações do nosso cotidiano, e foi abordado o conceito de letramento digital, onde os alunos compreenderam a importância da tecnologia, dando ênfase nas TDICs.

Após a discursão do tema em sala de aula, foi aplicado a atividade, onde os alunos utilizaram aparelhos celulares conectados à *internet* para acessar a plataforma *Kahoot* prosseguindo com a realização da atividade proposta. O contato com a plataforma foi de fácil acesso para todos os alunos, pois os mesmos já contavam com uma grande habilidade na utilização de aparelhos digitais como o celular, bem como a facilidade na compreensão das plataformas digitais que os mesmos adquiriram no seio familiar com o advento dessas ferramentas, o que possibilitou uma praticidade na hora de participar do jogo de perguntas e respostas desenvolvido

Para obter uma melhor observação e análise do trabalho de pesquisa, foi elaborado um ciclo PDCA, a fim de organizar as estratégias e ações desenvolvida para a realização do trabalho e coleta de dados.

Ciclo PDCA

ETAPAS	AÇÕES
P (PLAN)	Planejar o trabalho a ser realizado com a escolha do <i>app</i> e uma plano de ação elaborado, a proposta foi levar em consideração a realidade tecnológica e digital de cada aluno, debater em sala de aula o assunto a ser desenvolvido e posteriormente realizar a atividade pela plataforma escolhida, seguindo de uma análise de resultados.
D (DO)	Foi realizado o trabalho planejado de acordo com o plano de ação estabelecido. A plataforma <i>Kahoot</i> foi a escolhida para o desenvolvimento desse trabalho, elaborando a forma de aplicação do questionário, debatendo em sala de aula a importância do letramento digital seguindo da aplicação do <i>Quiz</i> .
C (CHECK)	Medir ou avaliar. Foi trabalhado de maneira fácil e prática o desenvolvimento da pesquisa, onde consideramos de forma positiva todos os pontos que buscamos avaliar com a pesquisa, e os passos percorridos no processo de elaboração e aplicação do trabalho, bem como a atuação positiva dos alunos em relação ao tema proposto.
A (ACT)	Observando todo os pontos do processo de construção, aplicação e coleta de dados do seguinte trabalho, notamos que sempre é necessário um maior estudo e conhecimento dos meios tecnológicos e digitais a serem utilizados na sala de aula, para possibilitar um maior desenvolvimento dos alunos, bem como uma melhor apresentação dos temas abordados, tendo em vista que as tecnologias digitais estão em constante evoluções nos mais diversos aspectos

5. RESULTADOS

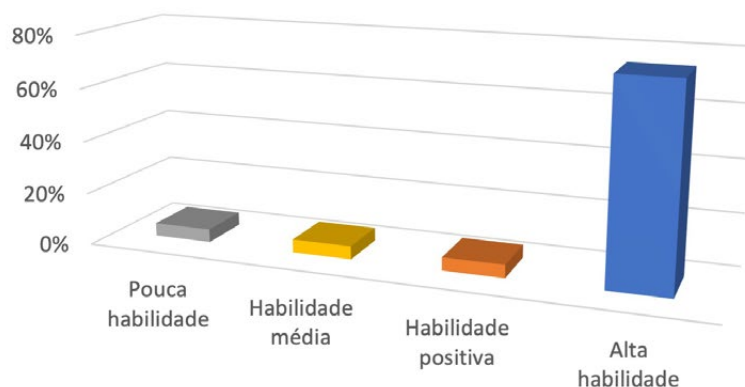
Na realização da pesquisa foram obtidos diversos resultados em quatro principais pontos que buscamos analisar com essa pesquisa de campo.

Os pontos analisados foram:

- Facilidade no uso das tecnologias por parte dos alunos;
- Compreensão da proposta didática aplicada;
- Verificar se houve o entendimento do assunto discutido em sala de aula;
- Examinar o desenvolvimento de cada aluno acerca da atividade proposta.

Após analisar os pontos acima, foram obtidos os seguintes resultados apresentados nos gráficos a seguir:

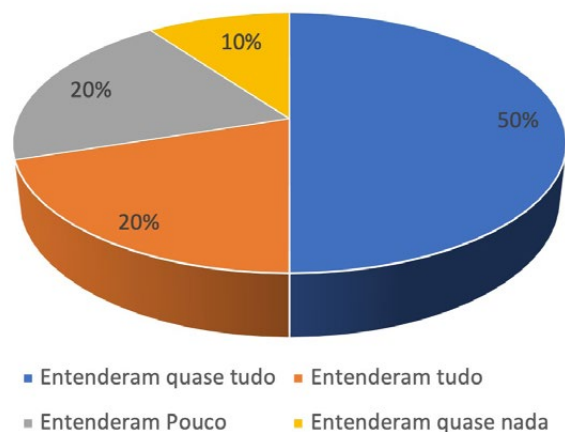
Gráfico 1: Habilidades no uso das tecnologias por parte dos alunos.



Fonte: Autoria Própria (2022).

De acordo com a coleta de dados, concluímos que a maioria dos alunos obtinham altas habilidades com o uso das TDICs, como ilustra o gráfico 1. Esse resultado se dá principalmente pelo contato diário com essas tecnologias, o que foi constatado em uma das alternativas presentes no *Quiz*, como mostra o anexo A. Esse frequente contato com os aparelhos tecnológicos, contribuem para o desenvolvimento dessas habilidades, favorecendo os alunos e os professores na aplicação e desempenho de atividades, utilizando essas ferramentas na sala de aula.

Gráfico 2: Compreensão do assunto abordado em sala.



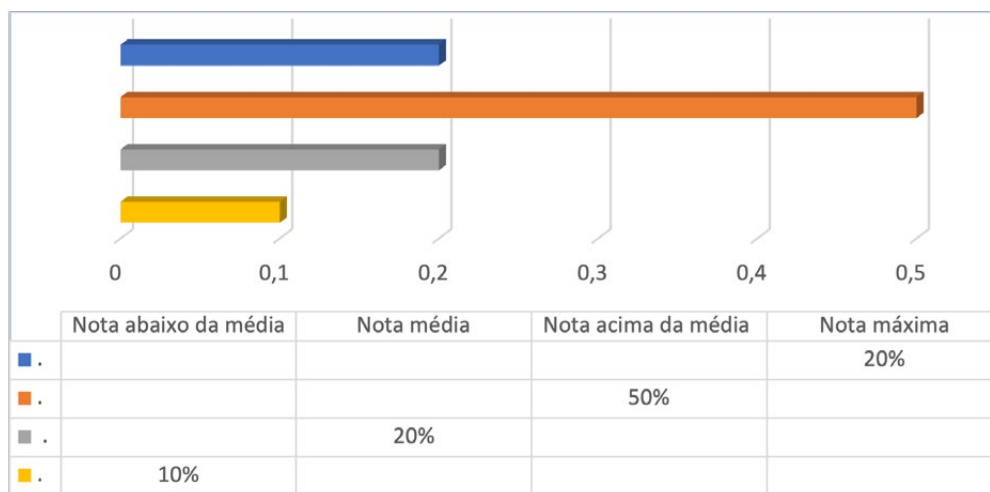
Fonte: Autoria Própria (2022).

Sobre a compreensão dos alunos acerca da proposta didática aplicada, todos os alunos reagiram positivamente à forma de trabalho com a utilização da plataforma *Kahoot* para a elaboração da atividade.

Em relação a compreensão do assunto, obtivemos alguns resultados com a análise da atividade como mostra o gráfico 2. Houve uma grande compreensão do assunto por parte dos alunos, apenas 10% não conseguiram compreender de forma clara o assunto, e 20% entenderam de forma parcial como mostra o gráfico 2.

Vale ressaltar que a faixa etária dos discentes que participaram dessa pesquisa foram alunos com idade entre 9 e 35 anos, o que contribuiu muito para essa variação no entendimento e no rendimento de cada um. É comum observar que, na maioria dos casos, os jovens e adolescentes conseguem obter mais respostas positivas quando relacionados ao uso das tecnologias, isso se dá pelo fato de que as pessoas dessa faixa etária estão com mais frequência ligadas aos jogos, plataformas e aplicativos desenvolvidos nos últimos tempos. Porém, com o detalhamento e a explicação da atividade desenvolvida na plataforma *Kahoot*, a maioria dos alunos que conseguiram compreender o tema debatido em sala de aula, também conseguiram obter boas notas ao resolver o *Quiz*, como veremos no gráfico 3.

Gráfico 3: Notas obtidas pelos alunos.



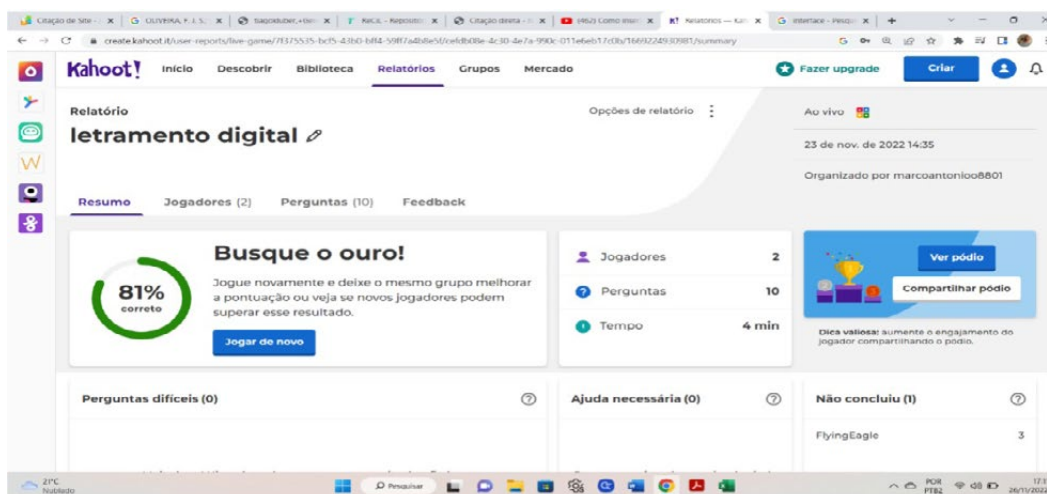
Fonte: Autoria Própria (2022).

Neste quarto ponto, podemos observar que grande parte dos alunos que participaram da atividade obtiveram notas acima da média, e apenas 10% dos alunos não conseguiram alcançar a média de pontos no jogo.

É interessante observar ainda, que o próprio *Kahoot* disponibiliza os resultados no final de cada rodada, trazendo um relatório parcial, como mostra a Figura 1, e, também, emite um relatório completo e detalhado no final de cada partida, como ilustra a Figura 2, apresentando o número exato de acertos e as porcentagens juntamente com a pontuação. Importante frisar, que a plataforma também apresenta a opção de pontuação correspondente ao tempo em que cada jogador demanda para

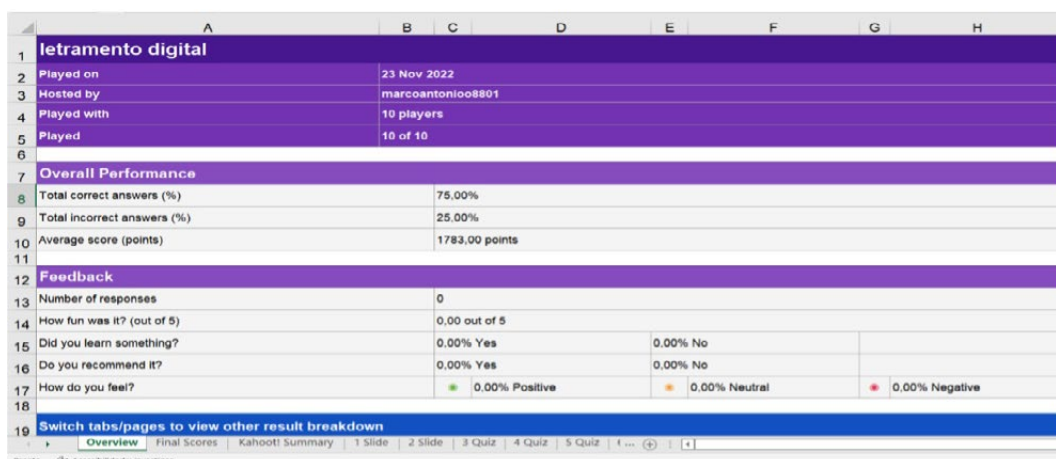
responder as alternativas, consequentemente aquele que responde em um período de tempo menor, consegue pontuar e tentar chegar ao pódio no fim do jogo.

Figura 1: Relatório parcial emitido pelo Kahoot.



Fonte: Kahoot (2022).

Figura 2: Relatório completo emitido pelo Kahoot.



Fonte: Kahoot (2022).

Analisando todos os pontos, vemos que os alunos conseguiram reagir de forma positiva a esse formato de trabalho em sala de aula, fazendo com que o conteúdo discutido pudesse ser fixado de uma maneira mais interativa e divertida, proporcionando um bom rendimento de cada aluno.

6. DISCUSSÕES

Diante de todos esses dados coletados, vemos que a tecnologia que hoje se faz presente dentro de várias esferas da sociedade, contribui em diversas formas para o processo em que ela é recorrida, bem como na sala de aula em vários momentos. No campo de pesquisa, obtivemos resultados e experiências que nos mostraram como essas ferramentas tecnológicas digitais são usadas nesse contexto educacional, e por nossa pesquisa ser realizada em uma sala bem heterogênea em vários aspectos como

a própria diferença de idade entre os alunos, vemos que cada um reagiu de uma forma diferente ao uso das TDICs. Essa questão nos faz observar alguns aspectos relacionados à diferença de idade e como cada um absorve as informações relacionadas a essas ferramentas digitais, o que também concluiu um autor aqui citado:

As pessoas já estão dependentes de toda a tecnologia existente. Hoje é muito comum uma criança já saber utilizar um celular e/ou os programas de computador. Uma realidade muito diferente de anos atrás, já que o acesso a essas tecnologias se dava apenas quando fossem jovens e/ou adultos (GARCIA, 2013, p. 30).

Ou seja, apesar da pouca idade e da baixa experiência, as crianças conseguem desenvolver e reagir de forma positiva com o uso dos aparelhos digitais, plataformas e jogos educacionais dentro da sala de aula.

O uso dessas ferramentas em sala de aula está inserindo paulatinamente, tendo em vista que muitos professores ainda não conseguiram compreender a importância desses recursos tecnológicos na formação dos alunos. Essa falta de compreensão colabora para o enfraquecimento da bagagem de conhecimento de cada aluno e, também, do professor, já que as tecnologias estão ganhando muito espaço no dia a dia das pessoas, e não saber lidar com essa cibercultura, faz com que esses alunos fiquem um passo atrás de outros, o que compartilha também Garcia (2013).

Este é outro ponto importante da utilização das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, já que a escola passa a fazer um trabalho social, inserindo essas pessoas no mundo tecnológico, eliminando assim todas as barreiras que possam existir, sejam elas sociais, culturais ou intelectuais (Id ibid, 2013, p. 30).

Vale ressaltar que também devemos analisar a realidade tecnológica de cada aluno, já que o acesso a esse mundo digital ainda é distante para uma grande parte da sociedade, tendo em vista as diferentes realidades culturais e até mesmo financeiras ao adquirir essas ferramentas. Dentro da esfera educacional, existem alunos que se sobressaem no quesito habilidades no uso das TDICs, o que aparece de uma forma involuntária a desigualdade, e o processo de inclusão digital precisa ser trabalhado em sala de aula, de forma teórica e, se possível, também de forma prática, pois cada aluno precisa ser inserido nesse contexto.

A escola e o professor precisam explorar esse conhecimento que já possuem, permitindo assim novas formas de ensinar e aprender e também incluir aqueles que ainda estão nas estatísticas de exclusão digital, pois, apesar das facilidades de acesso às tecnologias, ainda existe desigualdade social nesse âmbito. (GARCIA, 2013, p. 30)

De um modo geral, o contato com esse mundo tecnológico requer uma atenção especial dos professores, pois é um mundo muito vasto, e se não for vivenciado de uma forma sábia e saudável, o conhecimento de cada aluno pode ser comprometido, tendo em vista que o entretenimento se dá de várias formas dentro desse universo.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A busca diária por um melhor resultado dos alunos em sala de aula é o que muitos professores e pesquisadores vêm fazendo ao longo do tempo, por meio de pesquisas e compartilhamento de experiências com os mais diversos profissionais de diferentes áreas. Este trabalho teve como objetivo mostrar ao leitor a importância da utilização de recursos tecnológicos para a produção do conhecimento, principalmente em sala de aula. Além disso, essa pesquisa mostrou que professores e alunos são beneficiados com a uso dessas tecnologias. A prova disso foi a utilização *Kahoot* na turma de música da escola de iniciação musical Porta do Céu.

Portanto, o *Kahoot* e outras ferramentas digitais podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem. Mas o uso dessas tecnologias deve ser feito com responsabilidade, pois são só ferramentas. Os protagonistas desse processo são o professor e alunos, que juntos, devem buscar se desenvolver e estar inseridos na realidade social.

REFERÊNCIAS

ALVES, Taise Araújo da Silva. **Tecnologia de informação e comunicação (TIC) nas escolas: da idealização à realidade**. Lisboa 2009. Disponível em: <https://recil.ensinolusofona.pt/bitstream/10437/1156/1/Taises%20Araujo%20-%20versao%20final%20da%20dissertacao.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2022.

COELHO, Christianne Coelho de Souza Reinish; FIALHO, Francisco Antonio Pereira. **Espaços digitais para melhor aprendizagem**. Diálogo Educ. v. 7, n. 22, p. 165-174, Curitiba, set./dez. 2007. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/de/v07n22/v07n22a11.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2022.

COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, A. E. **Letramento digital**. Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita. Belo Horizonte: FaE UFMG, 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/letramento-digital>. Acesso em: 22 nov. 2022.

GARCIA, Fernanda Wolf. **A importância do uso das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem**. Educação a Distância, Batatais, v. 3, n. 1, p. 25-48, jan./dez. 2013. Disponível em: <https://intranet.redeclaretiano.edu.br/download?caminho=upload/cms/revista/sumarios/177.pdf&arquivo=sumario2.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2022.

Letramento digital. *Kahoot*, 2022. Disponível em: <https://create.kahoot.it/user-reports/live-game/7f375535-bcf5-43b0-bff4-59ff7a4b8e5f/cefdb08e-4c30-4e7a-990c-011e6eb17c0b/1669224930981/summary>. Acesso em: 20 nov. 2022.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LIRA, Marcia. **Você sabe o que é Kahoot? Entenda aqui como funciona!** B2B Stack. 2021. Disponível em: <https://blog.b2bstack.com.br/kahoot/>. Acesso em: 18 nov. 2022.

MARTINS, Sandra Mara; BASTOS, Carmen Célia. **Função social da escola: premissa para superação.** Paraná 2007. Disponível em: http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_sandra_mara_martins.pdf. Acesso em: 15 nov. 2022.

O que é pix? Gov.br, Brasil 2020. Disponível em: <https://www.bcb.gov.br/estabilidade/definancial/pix>. Acesso em: nov. 2022.

OLIVEIRA, F. J. S.; REIS, D. A. F. **Uso de tecnologias digitais em pesquisas de opinião: discussões sobre o componente afetivo do letramento estatístico a partir do modelo de Iddo Gal.** Revista Brasileira de Educação em Ciências e Educação Matemática, v. 3, n. 2 p. 199-223. Paraná 2019. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/rebecem/article/download/22449/pdf/84705>. Acesso em: 23 nov. 2022.

RIBEIRO, A. E. **Tecnologia digital e ensino: breve histórico e seis elementos para a ação.** Linguagem & Ensino, Pelotas, v.19, n.2, p. 91-111, CEFET-MG Fapemig jul./dez. 2016. Disponível em: [file:///C:/Users/marco/Downloads/15260-52947-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/marco/Downloads/15260-52947-1-PB%20(1).pdf). Acesso em: nov. 2022.

RIBEIRO, A. E. **Tecnologia digital.** In: FRADE, I. C. A. S.; VAL, M. G. C.; BREGUNCI, M. G. C. Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita. Belo Horizonte: FaE UFMG, 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/tecnologia-digital>. Acesso em: 22 nov. 2022.

SANTOS, Patrícia Basseto; BIZELLI, José Luiz. **O Papel dos Games na Construção de Conteúdos Midiáticos Educativos.** Intercom, Pernambuco, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-1225-1.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2022.

SILVA, Renildo Franco; CORREA, Emilce Sena. **Novas tecnologias e educação: a evolução do processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea.** Educação & Linguagem, ano 1. nº 1. p. 23-35. CEARÁ, 2014. Disponível em: <https://www.fvj.br/revista/wp-content/uploads/2014/12/2Artigo1.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2022.

SOUSA, Carlos Ângelo (Org.), et al. **Juventudes e Tecnologias: Sociabilidades e Aprendizagens**, 1 ed. Liber Livro, Brasília, 2015. Disponível em: <https://socialeducation.files.wordpress.com/2016/03/juventudes-e-tecnologias-site.pdf>. Acesso em: nov. 2022.

VARELA, Luíz. **O Que é o Kahoot?** Educa Tech. 31 de janeiro de 2019. Disponível em: <https://www.educatech.pt/kahoot/>. Acesso em: 20 nov. 2022.