



Kahoot: a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo

Giselda dos Santos Costa
Selma Maria de Brito Cardoso Oliveira
(IFPI)

Resumo

Muitos professores que ensinam inglês, como língua estrangeira no Brasil, têm dificuldades de aplicar estratégias que podem ser adaptadas para melhor atender às necessidades de uma educação inclusiva. Além disso, intérpretes ou outros assistentes de comunicação que auxiliam o professor em sala de aula podem não estar familiarizados com a língua a ser aprendida. Técnicas e métodos para a educação alternativa são necessários, por exemplo, quando os alunos com perda auditiva têm de ser educado em uma turma de alunos auditivos (Watson et al, 1999; Moores e Prado-Orlans, 1990). Nesse sentido, os chamados Recursos Educacionais Abertos (REA) têm uma grande contribuição, pois fornecem uma gama de oportunidades de novas técnicas e práticas de ensino-aprendizagem que favorecem o trabalho do professor de línguas e subsidiam a sua ação. Nesta perspectiva, esta comunicação tem como objetivo apresentar uma atividade realizada no Instituto Federal do Piauí – IFPI, mediada por uma tecnologia aberta baseada em jogos, denominada *KAHOOT*, com vistas a melhorar a aquisição da língua estrangeira inglês de alunos com ou sem deficiência auditiva, estimulando uma aprendizagem colaborativa, social e inclusiva.

Palavras-chave: recursos educacionais abertos, *kahoot!*, ensino de língua estrangeira para deficiente auditivo.

Abstract

Many teachers who teach English as a foreign language in Brazil, have difficulty of applying strategies that can be adapted to best meet the needs of a inclusive education. In addition, interpreters or other communication assistants who assist the teacher in the classroom may not be familiar with the language to be learned. Techniques and methods for alternative education are needed, for example, when students with hearing loss have to be educated in a class of hearing students (Watson et al, 1999; Moores and Prado-Orléans, 1990). In this sense, the so-called Open Educational Resources (OER) have a great contribution because they provide a range of opportunities of new techniques and teaching and learning practices that favor the work professor of languages and subsidize their action. In this perspective, this communication aims to present an activity held at Federal



Institute of Piauí - IFPI, mediated by an open technology based on games, called KAROOT, in order to improve the acquisition of English foreign language of students with or without hearing loss fostering a collaborative, social and inclusive learning.

Keywords: open educational resources, *kahoot!*, foreign language teaching for the deaf.

Introdução

O ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira com alunos surdos em uma escola regular é um grande desafio. Diante da falta de formação e informação, o profissional preparado para atuar com alunos com problemas auditivos ou outra deficiência é algo ainda distante da realidade. Tratando especificamente do ensino de inglês, professores com dificuldades de aplicar estratégias de ensino para melhor atender as necessidades de uma educação inclusiva; intérpretes ou outros assistentes de comunicação que auxiliam o professor em sala de aula, às vezes, não familiarizados com a língua a ser aprendida, são alguns dos problemas enfrentados para a realização adequada deste ensino. Ademais, adaptações do contexto escolar, uso de metodologias e recursos didáticos adequados, estratégias de ensino para melhor atender as necessidades inclusivas, preparação dos educadores, planejamento são alguns dos elementos necessários para um ensino com inclusão.

Além destas questões elencadas, os alunos com problemas auditivos vivenciam outras barreiras em sala de aula de inglês. A exposição dos conteúdos linguísticos, que envolve o ensino da língua, são expostos através de experiências fazendo uso da oralidade e da audição. No contexto da educação dos surdos, essa exposição é, obviamente, problemática por causa das barreiras vivenciadas por quem tem esse tipo de deficiência.



Com o avanço das tecnologias digitais, materiais educacionais abertos disponibilizados nos meios virtuais, têm levado muitos educadores a gerarem práticas educacionais inclusivas, saindo do ensino tradicional para uma aprendizagem mais participativa, significativa e integrada com ambientes virtuais. É o uso dos Recursos Educacionais Visuais (REA).

Segundo Hilen (2006), mencionado por Dutra e Tarouco (2007), REA são materiais de ensino educacionais digitais disponibilizados de forma livre e aberta para a comunidade acadêmica, para ser utilizado para o ensino, aprendizagem e pesquisa. REA é um movimento educacional dinâmico, que ganha novos adeptos diariamente e vem recebendo uma importância significativa no cenário educacional mundial onde discussões sobre a necessidade de se ampliar o acesso à educação é cada vez mais debatido para encarar os desafios educacionais dessa nova era.

Devido a esse dinamismo dos REA, algumas tecnologias apresentam hoje uma configuração consolidada no que diz respeito ao seu trabalho com estes recursos. Existem diversos apps, vídeos, textos, e outros recursos digitais e impressos que são abertos. Com a mediação de um professor, estes instrumentais podem ser valiosos nos mais diferentes modelos de ensino-aprendizagem, inclusive no processo de inclusão.

Na literatura brasileira há uma carência de estudos teóricos voltados para o ensino da língua e da cultura estrangeira para alunos com problemas auditivos. Dessa forma, tem havido uma insegurança sobre as formas de trabalhar os conhecimentos da língua inglesa com alunos surdos ou com deficiência auditiva. Este trabalho procura apontar caminhos que facilitem o ensino da língua inglesa para este público específico.

Este trabalho, em andamento, também explora alguns dos desafios práticos e teóricos do ensino e aprendizagem de Inglês como língua estrangeira. Em primeiro lugar/ Inicialmente, o artigo começa ressaltando algumas dicas práticas sobre o ensino de língua estrangeira em sala inclusiva. No segundo momento, será abordado o conceito de Recursos Educacionais Abertos (REA) ou Open Educational Resources



(OER). No terceiro momento, apresentaremos a ferramenta tecnológica *Kahoot!* como uma nova estratégia para facilitar a compreensão do conteúdo curricular da língua inglesa e fomentar um ensino inclusivo, através de uma pedagogia digital baseado em jogo. Finalmente, o artigo é concluído apontando-se as contribuições desta tecnologia no ensino e aprendizagem de línguas.

1. Ensino de língua estrangeira no contexto inclusivo

No Brasil, as diretrizes que regulamentam o ensino de língua estrangeira incluem formação de habilidades linguísticas como ler, escrever, falar e ouvir. No entanto, nem todas essas habilidades podem ser adquiridas pelos alunos com problema auditivo, devido à surdez. Outra dificuldade que afeta o processo de aprendizagem do indivíduo com problema auditivo em aulas de inglês, é o fato de com a inclusão dos alunos surdos em salas regulares de ensino, os professores têm encontrado bloqueios na comunicação e dificuldade em trabalhar os conteúdos com estes alunos, pois desconhecem as técnicas e estratégias metodológicas eficazes para a educação dos mesmos. Para garantir que estes alunos recebam uma educação de qualidade, os educadores devem compreender as necessidades de aprendizagem dessa população. Nos parágrafos seguintes, abordaremos algumas recomendações que podem ser relevantes para o ensino de língua estrangeira em sala com alunos não auditivos.

Considerando o fator de demanda de estratégias de ensino voltadas para a educação dos alunos surdos, necessário se faz buscar recursos educacionais que torne o processo de aprendizagem mais acessível. Para tanto, no ensino da língua estrangeira para alunos não auditivos, deve-se enfatizar a abordagem visual, porque este tipo de comunicação abrange 100% da informação comunicativa para deficientes auditivos. Todos os sistemas de comunicação (linguagem de sinais, leitura labial, língua



estrangeira escrita, língua escrita do país de origem, imagens etc.) devem ser incluídos no processo de ensino. Faz-se necessário também considerar que existem três línguas em interação na sala de aula de língua estrangeira: língua estrangeira, a língua de sinais e a língua do país de origem. Neste sentido, o surdo precisa ser inserido em um ambiente favorável para o aprendizado das duas línguas, considerando que este domina a língua de sinais. Por este motivo chamamos uma educação bilíngue-bicultural.

De acordo com Finnegan (1992), uma pessoa é bicultural quando pode ser flexível dentro de duas ou mais culturas diferentes. Biculturalismo implica uma compreensão dos costumes, práticas e capacidade de se adaptar com os membros de outras culturas. Sobre a língua, os indivíduos que são surdos são considerados bilíngue se eles são capazes de comunicar eficazmente tanto na língua de sinal e na língua falada do seu país de origem.

A segunda dica é útil para estudantes de todos os níveis e idades. A capacidade do professor de explicar ou traduzir o significado de expressões de língua estrangeira para a língua de origem. De acordo com Marschark (2000), dentro das atividades de sala de aula, deve-se priorizar a leitura e a escrita. Nesta perspectiva, o uso de tradução, por exemplo, de língua de origem do país para a língua estrangeira não é apropriado. Isso se justifica pela complexidade do vocabulário da língua falada no país de origem do estudante e, neste contexto, entra a importância das imagens e outras ferramentas visuais durante as aulas de línguas estrangeiras. O uso dessas atividades com imagens favorece o aprendizado do idioma alvo.

Ademais, no contexto da sala de aula, pode ser encontrado alunos com uma variação no grau de surdez, fato que também interfere no processo de ensino da língua estrangeira para alunos surdos. Marschark (2000) menciona que as necessidades dos alunos não auditivos são diferentes das necessidades dos ouvintes. Uma classe ideal seria dividida por grau da perda auditiva, mas praticamente, nunca há



alunos surdos suficientes com o mesmo nível de perda auditiva em uma só escola. No Brasil, professores de inglês têm aulas com alunos em nível diferente de surdez. A solução mais adequada é a de preparar exercícios em diferentes níveis e, igualmente, trabalhar com os alunos individualmente.

No contexto educacional brasileiro, professores em classes de inglês podem ter alunos com graus muito diferentes de surdez. Uma alternativa para se trabalhar com essa heterogeneidade de níveis de surdez é fazer adaptações nas atividades de forma que atendam as necessidades individuais. Se o professor trabalha individualmente com cada aluno, ele ou ela tem também que verificar e avaliar exercícios diferentes em diferentes níveis de Inglês. Neste caso, é importante explicar aos alunos a razão das diferentes atividades.

A mobilização de recursos tecnológicos para o acesso ao conhecimento é outra técnica que favorece o ensino de línguas em sala com aluno surdo. Com o apoio da Internet, o avanço das tecnologias educacionais e o surgimento das licenças livres, os Recursos Educacionais Abertos (REA), aparecem como um modelo para práticas inovadoras, mostrando-se como uma alternativa eficiente para ensinar um idioma dentro de um contexto inclusivo.

O REA fornece aos professores acesso a uma grande variedade de recursos visuais para uso em sala de aula incluindo fotos, jogos, gráficos e vídeos. Para tornar o processo de aprendizagem tão fácil quanto possível, os professores devem também ter em mente que os alunos surdos aprendem mais a partir das situações relacionadas à vida real, as emoções, auto experiência e contato visual.



2. Recursos educacionais abertos – (REA)

No cenário educacional mundial, a Internet e outras tecnologias digitais vêm sendo usadas, cada vez mais, para desenvolver e expandir o ensino e a aprendizagem. Modelos emergentes de ensinar e aprender ganham, a cada dia, mais espaço na sociedade do conhecimento, levando as instituições de ensino a viverem um momento de transformação no qual não somente as tecnologias de aprendizagem necessitam ser atualizadas, como também as práticas pedagógicas.

A educação da atualidade visa um ensino mais acessível, estimulado por uma cultura interativa e participativa, que desperte no indivíduo habilidades necessárias para o seu bom desempenho pessoal e profissional no século XXI. Indubitavelmente, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) hoje disponíveis, assim como a internet, são grandes aliadas na concretização deste ideal através de ações em prol de práticas diferenciadas de expandir e compartilhar o conhecimento.

Esta nova visão de ensino no cenário educacional sustenta um discurso a favor do novo pilar da educação aberta: os Recursos Educacionais Abertos (REA), conhecidos internacionalmente como *Open Educational Resources (OER)* são um evento relativamente novo, que adota as filosofias e movimentos a favor do conhecimento sem barreiras.

O termo foi usado primeiramente em um fórum organizado pela UNESCO – The Impacto of Open Courseware for Higher Education in Developing Countries (2002), cujos participantes anunciavam o desejo de criar um recurso educacional universal que estivesse disponível para toda a humanidade. Na ocasião, REA foi conceituado como “provisão aberta de recursos educacionais, habilitado pelas tecnologias de informação e comunicação, e sujeitos à consulta, utilização e adaptação pela comunidade de usuários, para propostas não comerciais” (UNESCO 2009). Hoje em dia, adota-se uma definição mais ampla entendendo REA como materiais educacionais digitais oferecidos



livre e abertamente para educadores, estudantes e autodidatas que os utilizam para o ensino, aprendizagem e pesquisa (HILEN, 2006).

Pela definição da UNESCO, “Recursos Educacionais Abertos são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros”. Eles surgem pela premissa de que todos devem ter a liberdade de usar, personalizar, melhorar e redistribuir recursos educacionais. Além disso, possui o objetivo das pessoas criarem consciência crítica sobre seu papel em sociedade cada vez mais mediada por recursos digitais. Inspirada no movimento FLOSS, os REA se baseiam no conceito de que é preciso disponibilizar conteúdos digitais on-line de forma livre e aberta.

É importante salientar que REA, embora de forma acanhada, já é um termo mencionado no Plano Nacional de Educação. Isso sem dúvida caracteriza um progresso, pois os REA não oferecem vantagens somente para atividades em sala de aula. Também podem colaborar para que professores possam repensar sua prática, atualizar conceitos e compartilhar experiências. Segundo Nelson Pretto (2008), a cooperação e o trabalho em rede é uma motivação para a iniciação de uma dialética colaborativa fundamental à educação.

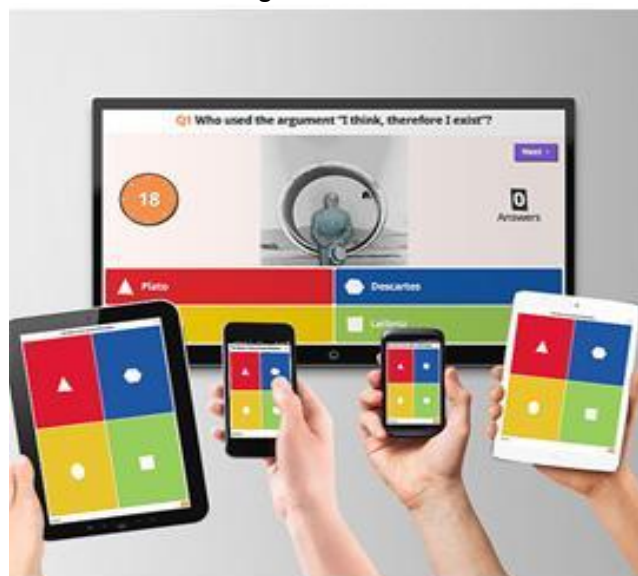
Assim, a utilização de recursos educacionais abertos representa um passo amplo na maneira de aproveitar as novas tecnologias da informação e comunicação, tendo um impacto significativo na sociedade. O desafio é associar os meios de comunicação ao processo educativo e refletir sobre as distintas linguagens e seus modos de informar o mundo para que suas potencialidades sejam usadas de forma crítica e consciente.



3. Kahoot!: uma ferramenta aberta inclusiva

Kahoot! é plataforma de criação de questionário, pesquisa e quizzes que foi criado em 2013, baseado em jogos com perguntas de multipla escolha, que permite aos educadores e estudantes investigar, criar, colaborar e compartilhar conhecimentos e funciona em qualquer dispositivo tecnológico conectado a Internet. *Kahoot!* é uma ferramenta de avaliação gratuita na *Web*, que permite o uso de quizzes na sala de aula, e ajuda a ativar e envolver os alunos em discussões.

Figura 1: Kahoot!



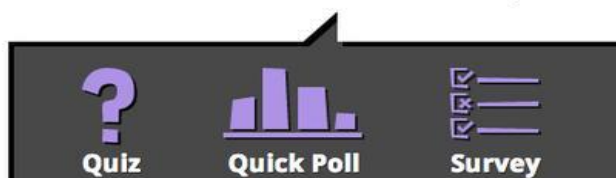
Fonte: Kahoot!. Disponível para acesso em:
<http://www.edidaktik.dk/en/kahoot-undervisningen.html>

O professor pode usar *Kahoot!* de muitas maneiras, tudo vai depender dos seus objetivos educacionais. É uma boa ferramenta para discussão onde os alunos podem votar por exemplo, questões éticas de forma anônima. Também é uma ferramenta para resumir um tópico de uma forma divertida, interativa e envolvente. Outra maneira de usar Kahoot! é para investigar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos abordados em sala de aula.



Figura 2: Kahoot!

Create new Kahoot!



Fonte: Kahoot!. Disponível para acesso em:
<http://blog.getkahoot.com/post/58906886260/what-is-a-kahoot>

Quiz é o tipo mais comum de *Kahoot!*. É abordagem baseada em jogos. Não há limite para o número de perguntas nos *quizzes*. Cada questão pode ter uma imagem associada ou vídeo, e duas a quatro respostas de múltipla escolha. Deve haver pelo menos uma resposta correta, e o prazo para cada pergunta pode ser definido individualmente a partir de 5 segundos a 2 minutos. Além de ser uma ótima maneira de envolver e se concentrar uma sala de aula, os *quizzes* podem ser utilizados para avaliar formativamente o conhecimento de cada indivíduo na sala. Eles podem ser usados para acompanhar o progresso dos estudantes ao longo do processo de ensino e aprendizagem.

A avaliação formativa tem recebido crescente atenção dos educadores e pesquisadores nas últimas décadas. Na verdade, agora é amplamente considerada como uma das estratégias de ensino mais eficazes utilizados pelos professores, e há um significativo número de pesquisa acadêmica sobre o tema. Este tipo de avaliação também são componentes integrais do ensino personalizado e outras estratégias educativas destinadas a adaptar instrução para as necessidades de aprendizagem distintas e interesses individuais dos alunos.

Kahoot! é um exemplo de uma avaliação formativa, ou seja, refere-se a uma ampla variedade de métodos que os professores usam para realizar avaliações em processo de compreensão do desenvolvimento do aluno, das necessidades de



aprendizagem e progresso acadêmico durante uma aula, unidade, ou curso. Avaliações formativas ajudam os professores a identificar os conceitos que os estudantes estão lutando para entender, as competências que estão tendo dificuldade em adquirir, ou padrões de aprendizagem que ainda não alcançaram a fim de que os ajustes possam ser feitos para aulas, técnicas de instrução e apoio acadêmico.

Dentre as características desta plataforma estão: 1-Possui apps que aliam a vertente do jogo à aprendizagem, 2-Usa 100% da Internet, 3-O professor pode determinar o tempo de resolução de cada questão. 4-O professor acompanha a atividade no datashow em que é mostrado o desempenho dos alunos. 5-O professor pode fazer o download dos resultados em uma planilha excel.

As perguntas são apresentadas no datashow e os alunos respondem em seu celular, *tablet*, *notebook* ou no computador da escola, mas sempre motivados para responder corretamente e marcar mais pontos. 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.

Estamos compartilhando uma prática de sala de aula que utilizamos, o *Kahoot!*, como recurso didático que pode favorecer a construção do conhecimento em uma atmosfera motivacional e incrementar o desempenho conceitual, procedimental e atitudinal dos estudantes em situações de difícil aprendizagem e com turmas com alunos com deficiência auditiva. Não temos nenhuma receita pronta e fechada de ensino, mas estamos dando sugestões ou alternativas pedagógicas que podem e devem ser aprimoradas e adaptadas dependendo da realidade de cada professor e de cada sala de aula.



Figura 3: Atividade com *Kahoot!*



Foto: Giselda Cost. Fonte: Laboratório de informática do IFPI

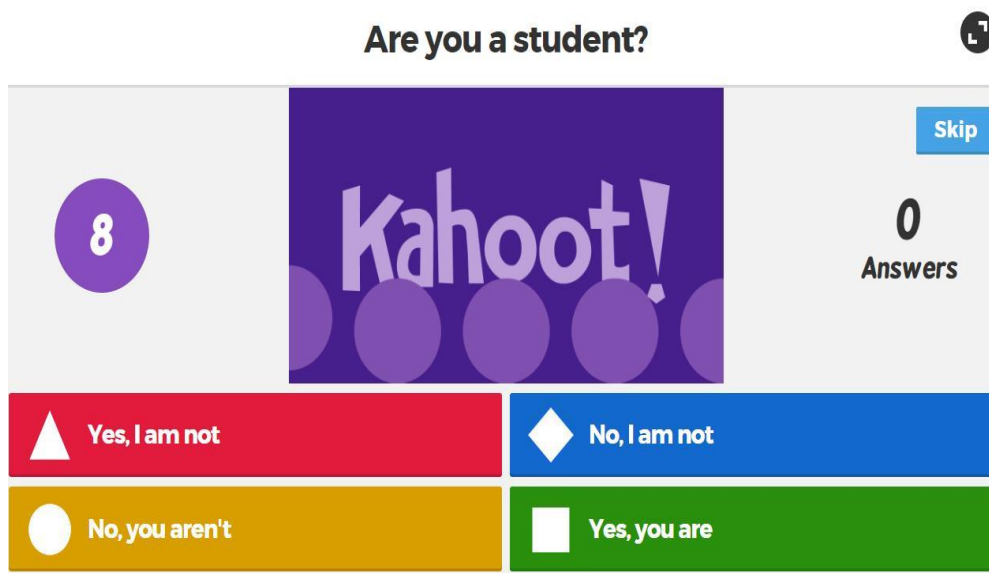
Figura 4: Atividade com *Kahoot!*



Foto: Giselda Costa. Fonte: Laboratório de informática do IFPI



Figura 5: Atividade com Kahoot!



kahoot.it Game PIN: 414775

Foto: Giselda Costa. Fonte: Laboratório de informática do IFPI

Figura 6: Atividade com Kahoot!



Foto: Giselda Costa. Fonte: Laboratório de informática do IFPI



Figura 7: Atividade com Kahoot!



Foto: Giselda Costa. Fonte: Laboratório de informática do IFPI

Figura 8: Atividade com Kahoot!

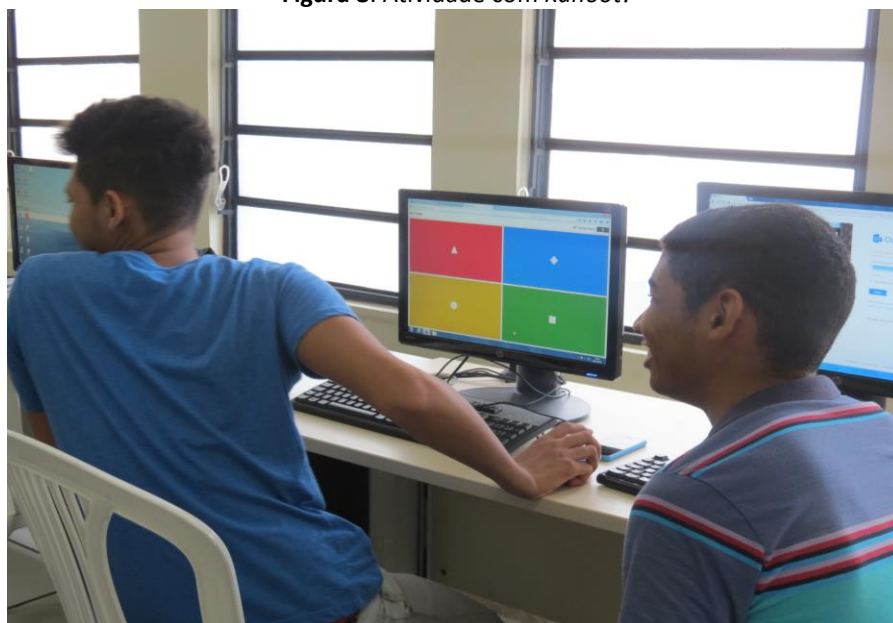


Foto: Giselda Costa. Fonte: Laboratório de informática do IFPI



Considerações finais

Qual é a maneira mais eficaz de ensinar Inglês para alunos surdos ou com deficiência auditiva? Até que ponto os alunos surdos podem desenvolver suas habilidades de comunicação em uma língua estrangeira? Ao longo dos anos, as pesquisadoras deste artigo tem notado que os alunos surdos buscam, cada vez mais, uma interação mais rápida com professores e colegas no momento da aula. Parece difícil para eles usar os tempos linguísticos verbais da língua estrangeira com facilidade. Isso é compreensível, uma vez que eles não estão ouvindo a forma como a linguagem funciona. A leitura imagética é considerada por estudiosos como uma resposta-chave para que alunos com deficiência auditiva entendam a língua inglesa de maneira mais eficiente. Muitos alunos com problemas de surdez são leitores frustrados devido à má compreensão do inglês e a ausência da utilização de recursos eficientes que os envolva em aprendizagem significativa voltada para seu desenvolvimento linguístico.

A escola precisa desenvolver métodos e técnicas ideais que proporcionem oportunidades justas para os alunos surdos ou com deficiência auditiva na aquisição da língua inglesa. Sabemos que aprender a ler e a escrever é mais difícil para um aluno surdo porque letras representam sons e eles não fazem as discriminações sutis entre os sons da fala necessários para utilizar um alfabeto. A fala é algo imprescindível para estabelecer relações comunicativas entre as pessoas. Porém quando se trata de pessoas surdas, que não usam a fala, começam as dificuldades e dúvidas em relação ao modo de se efetivar a comunicação, mas acreditamos que através da aplicabilidade de tecnologias abertas como a tecnologia *Kahoot!*, como atividade interativa, haverá um maior estímulo dos alunos para aprendizagem de inglês como língua estrangeira. É claro que os estudantes com problemas de surdez têm estratégias próprias para lidar com as demandas da situação bilíngue, estamos apenas buscando disponibilizar outros



recursos de aprendizagem de idiomas que professores e alunos sejam capazes de implantar em seu contexto educacional.

Vale enfatizar que em sala de inglês, o uso desta tecnologia teve um impacto positivo sobre a motivação e interesse dos alunos auditivos e não auditivos. Como a tecnologia Kahoot! Utiliza-se muito de imagens, isto favoreceu uma maior participação dos alunos não ouvintes. Independentemente dos alunos com surdez estarem adquirindo uma língua falada ou de sinais, é necessário focar sua atenção para as atividades e os seus parceiros de línguas, a fim de obter uma interação e informações tanto sobre o que está acontecendo ao seu redor como sobre a própria linguagem. Dessa forma, salientamos que técnicas e métodos alternativos para a educação são necessários quando os indivíduos com perda auditiva têm de ser educado em uma turma de alunos auditivos.

Com o *Kahoot!* os alunos tiveram a oportunidade de aprender enquanto se divertia. Os alunos se sentiram encorajadas a se destacaram porque eles estão jogando , e não simplesmente marcando um *quiz* no caderno. Os jogos da plataforma garantiu 100% de envolvimento, transformando a sala de aula em um *gameshow*; combinando jogos , facilidade de utilização e tecnologia móvel, criando uma experiência social encantadora que deixou todos dominado e absorvido no assunto.

No momento, os alunos estão trabalhando para criar os seus próprios quizzes sobre temas diversos da língua inglesa, fazendo pesquisas e aprendendo mais sobre o assunto. Uma vez que os alunos criam seu próprio Kahoot!, eles ampliam suas habilidades de liderança. Através dos *quizzes*, os professores são capazes de avaliar o conhecimento do aluno do tópico em questão através da qualidade das perguntas e seleções das respostas.

A aprendizagem de uma segunda ou terceira língua, por alunos com deficiência auditiva, é um processo longo e difícil. Os fatores que determinam o nível de proficiência dependem individualmente do aluno. Também é importante considerar o



significado dessa informação na vida cotidiana dos estudantes. Isto representa a função mais importante do ensino de línguas estrangeiras - a da comunicação.

Referências Bibliográficas

DUTRA, R. L. S. e TAROUÇO, L. M. R. **Recursos Educacionais Abertos (Open Educational Resoueces)**. Revista Novas Tecnologias na Educação RENOTE, v.5 nº1, Julho 2007. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/14171>>. Acesso em: 30 out. 2015.

FINNEGAN, M. **Bilingual-bicultural education**. The Endeavor, 3, 1-8. The American Society for Deaf Children. 1992.

HILEN, J. **Open Educational Resources: Opportunities and Challenges**. OECD's Centre for Educational Research and Innovation. Disponível em: <<http://www.oecd.org/dataoecd/5/47/37351085.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2013.

SEESP/MEC- **Saberes e práticas da inclusão: desenvolvendo competências para o atendimento às necessidades educacionais especiais de alunos surdos**. [2. ed.] / coordenação geral SEESP/MEC. - Brasília : MEC, Secretaria de Educação Especial, 2006.

MARSCHARK, M. **Language development in children who are deaf: A research synthesis**. Alexandria, VA: National Association of State Directors of Special Education. 2000.

MOORES, D., MEADOW-ORLANS, K. **Educational and developmental aspects of deafness**. Washington, DC: Gallaudet University Press, 1990.

WATSON, L., POWERS, G., POWERS, S. **Deaf and hearing impaired pupils in mainstream school**. London, UK: David Fulton Publishers, 1999.