

O USO DA PLATAFORMA *KAHOOT!* COMO RECURSO LÚDICO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Esthefany Alves Soares Cipriano¹; Olavo Carvalho de Lima²; Márcia Aparecida Silva³

¹Universidade Estadual de Goiás, esthefany@aluno.ueg.br; ²Universidade Estadual de Goiás, olavo.lima@ueg.br; ³Universidade Estadual de Goiás, marciasilva@ueg.br

Resumo: Tendo em vista que a desmotivação e desengajamento dos alunos são alguns dos problemas enfrentados pelos educadores de Língua Inglesa (Silva; Silva, 2024), urge a necessidade de se pensar em estratégias lúdicas que promovam o engajamento discente. Pensando nisso, este trabalho objetiva compreender como a utilização da plataforma digital *Kahoot!* pode auxiliar na construção da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa para turmas do 6º ano do ensino fundamental da rede pública. Para tal, utilizamos como metodologia a pesquisa bibliográfica para a explanação de conceitos essenciais no tocante ao tema. Nos propusemos, também, a explicar como o software em questão pode ser utilizado e, em sequência, realizamos um estudo de caso com dados coletados a partir de nossas percepções sobre funcionalidades da plataforma e nossas impressões em relação a nossa experiência ao ministrar duas aulas de 50 minutos para uma turma de 6º ano utilizando um jogo confeccionado no *Kahoot!*. Após a experiência vivenciada, constatamos que o software apresenta diversas funcionalidades capazes de contribuir com o maior envolvimento da turma e propiciar a aprendizagem, explorando os elementos da gamificação e os princípios do letramento digital. Na prática, notamos que os estudantes se mostraram participantes ativos e engajados com a dinâmica, principalmente com o fator competitivo em jogo. Ao final, destacamos que a proposta de inserir esta ferramenta digital no contexto escolar apresenta um impacto considerável na construção da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, pois se mostrou eficaz como um recurso que, simultaneamente, ensina e diverte.

Palavras-chave: Gamificação; TDICs; Ferramentas digitais; Letramento Digital; Ensino Fundamental.

INTRODUÇÃO

O advento da internet trouxe para os profissionais que atuam em ambientes de ensino, um leque de possibilidades para a implementação de recursos tecnológicos capazes de aprimorar e dinamizar o aprendizado dos estudantes (Leffa, 2020). Mediante a utilização de ferramentas digitais durante o processo de aprendizagem, especialmente de uma língua estrangeira, o professor pode tornar a sua aula mais atrativa para a atual geração de estudantes que já se encontra amplamente familiarizada com uma cultura digital caracterizada pela constante promoção de estímulos visuais e interativos. Portanto, infere-se que

[...] é necessário transformar o dia-a-dia em sala de aula mais prazeroso e significativo no que se refere à aquisição do conhecimento. Nesse contexto, as brincadeiras e os jogos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e

valor no processo ensino-aprendizagem (Oliveira, 2009, p. 15).

Levando isso em conta, uma reformulação dos materiais didáticos, que abarque as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) e promova o letramento digital, pode ser parte do caminho a ser traçado pelos professores que desejam proporcionar aos alunos aulas que estejam mais próximas da realidade a qual eles estão inseridos. Com isso, entende-se a importância de buscar formas de aplicar esses recursos no contexto escolar e aproveitá-los de maneira coerente e alinhada a fins pedagógicos.

Sob tal ótica, uma estratégia que pode ser utilizada por professores de língua inglesa (ou por qualquer outro) é a gamificação, que se trata da “[...] utilização da mecânica, estética e pensamento baseado em jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (Kapp, 2012, p. 10 *apud* Silva, 2021, p. 10). Diante disso, uma das propostas para a gamificação em sala de aula é a utilização da plataforma *Kahoot!*, que permite que o professor desenvolva jogos que servirão como ferramentas em suas aulas.

Escolhemos abordar aqui, especificamente, a ferramenta supracitada em detrimento de outras que podem, também, ser úteis para professores de língua, pois durante nosso estágio de língua inglesa, tivemos a oportunidade de elaborar um jogo usando o *Kahoot!* para as turmas do 6º ano do ensino fundamental, conforme solicitado pela professora regente. A partir dessa experiência, identificamos a necessidade de explorar esse recurso.

Para a realização deste artigo, nos apoiamos em trabalhos anteriores que contribuíram para o entendimento dos eixos de pesquisa deste estudo e nos permitiram estabelecer bases teóricas para o seu desenvolvimento. Para tal, nos valem da leitura de autores como Costa, Lira e Souza (2023), que discutem a importância de promover o letramento digital no contexto de ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental. Também nos embasamos em Leffa (2020), que aborda a temática da gamificação para o ensino de línguas como recurso de aprendizagem pensando no engajamento dos estudantes. Além desses autores, nos apoiamos em Silva (2021), que trata da plataforma de aprendizado *Kahoot!* como ferramenta para deixar o processo de ensino de um idioma mais divertido, envolvente e dinâmico, configurando-se como uma metodologia de ensino ativa que consegue se adequar à nova dimensão espacial tecnológica e digital.

O principal objetivo que orienta este trabalho é compreender como a utilização da plataforma digital *Kahoot!* pode auxiliar na construção da ludicidade no processo de

ensino-aprendizagem da língua inglesa para turmas do 6º ano do ensino fundamental da rede pública. Buscando alcançar este propósito, trazemos, ainda, como objetivos específicos refletir sobre as possíveis contribuições da gamificação para o ensino da língua inglesa e analisar a receptividade dos alunos diante da utilização de um jogo, produzido na plataforma em questão, durante uma aula.

Nossa motivação pessoal para o desenvolvimento dessa pesquisa está na busca pela habilidade de utilizar as TDICs, lograda pela percepção da importância desse conhecimento para a nossa formação como futuros profissionais que se preocupam com a modernização do sistema de ensino e com o letramento digital dos alunos, buscando, dessa forma, reduzir de nossa prática docente o uso de materiais didáticos padronizados e pouco atraentes e, também, contribuir para a inserção de atividades lúdico-pedagógicas em nossas metodologias de ensino.

A presente pesquisa também se mostra relevante para a academia quanto à perspectiva da qualificação da comunidade acadêmica em favor da atuação em ambientes que exigem do professor competências para lidar com as novas tecnologias. Ademais, ao investigar a aplicação do *Kahoot!* como recurso lúdico no ensino de inglês, a pesquisa oferece subsídios para educadores que buscam favorecer a construção de metodologias ativas para turmas de ensino fundamental.

Numa perspectiva social, o estudo se justifica pela possibilidade de aprimoramento da relação entre o estudante e a aquisição linguística por meio de metodologias que permitam que ele participe ativamente do processo ensino-aprendizagem, além de prepará-lo para lidar com tecnologias digitais.

METODOLOGIA DE PESQUISA

A metodologia utilizada neste trabalho é de cunho qualitativo. Inicialmente, realizamos uma pesquisa bibliográfica para o esclarecimento de conceitos essenciais para a compreensão integral do tema abordado, percorrendo sobre a ludicidade no ensino, o letramento digital e a gamificação. Somado a isso, ao considerarmos o próprio *Kahoot!* como uma de nossas principais fontes bibliográficas, nos propusemos a explicar como o software pode ser utilizado.

Em sequência, realizamos um estudo de caso, que “Consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento” (Gil, 2002, p. 54). Para a coleta de dados, investigamos, primeiramente,

nossas percepções durante a utilização e exploração das funcionalidades da plataforma *Kahoot!*, visando a construção de um jogo de perguntas. Somado a isso, analisamos, também, nossas observações e impressões em relação a nossa experiência ao ministrar duas aulas de 50 minutos para uma das turmas de 6º ano de uma escola integral de ensino fundamental da rede pública em nossa segunda etapa do estágio de língua inglesa.

Nesta experiência, trabalhamos o vocabulário de comidas e bebidas em inglês, conteúdo este que foi designado pela professora regente, com a presença de 29 alunos. Para isso, produzimos, previamente, um jogo com vinte questões no software em pauta, utilizando-o como recurso didático em sala de aula durante a nossa fase de regência do estágio. Assim, fomos capazes de explorar e discutir sobre nossas percepções acerca da receptividade dos alunos à plataforma e a sua eficácia quanto ao engajamento da turma.

Dessa forma, ao utilizarmos uma metodologia que investiga “[...] um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto real [...]” (Gil, 2002, p. 54) pretendemos tornar a nossa pesquisa mais relevante e aplicável à realidade de professores de língua inglesa que atuam no ensino fundamental da rede pública.

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Paralelo ao papel de mediador de conhecimentos, compete aos professores o dever intrínseco de “agente motivador” comprometido com a busca constante por metodologias e recursos capazes de despertar o interesse e a participação dos alunos, construindo, assim, um ambiente educacional que proporciona um ensino omnilateral (Freire, 1996 *apud* Silva, 2025). À luz desse aspecto, a inserção da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem é uma estratégia com potencial para enriquecer a prática docente, tornando a sala de aula mais dinâmica e promovendo o engajamento. Para entendermos melhor o conceito de “lúdico”, utilizaremos a pesquisa de Stoffel *et al*, autores que apontam que

A palavra lúdico origina-se do latim *ludus* e significa brincar. ‘Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos’ (Santos, 1998, p. 9). Este termo também é relativo à conduta do sujeito que joga, que brinca e que se diverte, e quando associado às atividades lúdicas desenvolvidas na sala de aula, pode-se dizer que esse termo tem relação direta com motivação e interação, os quais despertam prazer ao realizar o que é proposto (2024, p. 5).

Pensando nisso, é fundamental que os educadores de línguas inglesa busquem metodologias lúdicas variadas e eficazes, para, assim, tentar sanar alguns dos desafios do

ensino de LI em escolas públicas brasileiras, que incluem, entre muitos outros, “[...] metodologias de ensino tradicionais, desmotivação e desengajamento dos alunos [...]” (Silva; Silva, 2024, p. 2), pois a utilização de materiais pedagógicos lúdicos, se desenvolvidos e aplicados de maneira coerente, oportuniza um aprendizado mais ativo, significativo e, conseqüentemente, mais atraente. Somado a isso, os professores podem, também, adicionar um caráter digital às estratégias lúdicas, pensando na promoção do letramento digital, que pode ser definido como a habilidade de

[...] acessar, interagir, processar e desenvolver uma multiplicidade de competências na leitura das mais variadas mídias. Um indivíduo possuidor de letramento digital necessita de habilidade para construir sentidos a partir de textos que mesclam palavras que se conectam a outros textos através de hipertextos, links, hiperlinks, elementos pictóricos e sonoros numa mesma superfície (textos multimodais) (Aquino, 2005, p. 1-2 *apud* Costa; Lira; Souza, 2023, p. 152).

Destarte, ao promover a utilização de tecnologias digitais na sala de aula, o professor contribui com a formação de sujeitos digitalmente letrados capazes de transitar entre as multimídias e interpretar e lidar com as informações dispostas ali.

Vale ressaltar que, ao analisarmos a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é um documento que descreve as habilidades essenciais que devem ser adquiridas pelos estudantes em cada componente curricular durante a Educação Básica, funcionando como uma ferramenta balizadora do ensino, esta não utiliza o termo “letramento digital”, mas apresenta disposições sobre “cultura digital”, sendo uma delas a constatação de que

[...] é imprescindível que a escola compreenda e incorpore mais as novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação (e também de manipulação), e que eduque para usos mais democráticos das tecnologias e para uma participação mais consciente na cultura digital. Ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes (Brasil, 2018, p. 59).

Assim sendo, os educadores estão amparados e são, inclusive, encorajados, pelo principal documento que orienta as práticas pedagógicas, a utilizarem recursos digitais, explorando as possibilidades tecnológicas e seu potencial educativo para a sala de aula. Para incluir o universo digital nas metodologias de ensino de forma eficaz, os professores podem explorar o conceito de gamificação, que consiste na incorporação de técnicas e elementos da mecânica dos jogos, como desafios, regras, sistemas de pontos, competições e recompensas, elementos estes que proporcionam um ambiente de aprendizado lúdico e

dinâmico passível de aproximar os estudantes mais tímidos e desinteressados do conteúdo (Silva, 2021).

Sob esse prisma, a plataforma *Kahoot!*¹ foi criada em 2012 por Morten Versvik, Johan Brand e Jamie Brooker e tem como missão tornar a aprendizagem “incrível”, valendo-se da curiosidade e brincadeira, de um jeito social e divertido (Kahoot!, s/d). Apesar de ter uma versão paga, o usuário ainda pode se beneficiar dos recursos gratuitos, embora limitados. Após se cadastrar, o professor pode, dentre outras funcionalidades, criar jogos com perguntas e respostas relacionadas ao conteúdo desejado.

Para dar início a confecção do jogo, o usuário deve selecionar a opção “tela em branco” para começar do zero e, em seguida, ele será direcionado para uma página semelhante a uma apresentação de slides, pois segue a lógica de adicionar uma nova página para cada nova pergunta. O usuário pode personalizar o tipo de pergunta: no modo *quiz*, ele deve escrever o enunciado da questão e adicionar até 4 alternativas de resposta, enquanto no modo *verdadeiro ou falso*, basta escrever uma afirmação. É possível, ainda, personalizar o tempo para resposta e o sistema de pontos, além de adicionar imagens.



Fonte: dos autores (2025)

Ainda na etapa de elaboração do jogo, optamos por levar em consideração a metodologia usada pela professora regente, a qual os alunos já estão familiarizados: o método gramática e tradução, que tem seu foco voltado para o ensino da língua a partir da tradução de sentenças do português para o inglês e vice-versa, memorização de vocabulário e estudo das estruturas sintáticas (Oliveira, 2014). Inserimos, portanto,

¹ O software pode ser acessado em: <https://kahoot.com/>

algumas questões que exigiam a tradução de palavras, a exemplo da primeira:

Imagem 2. Primeira pergunta do jogo sobre alimentos e bebidas elaborado pelos autores na plataforma *Kahoot!*



Fonte: dos autores (2025)

Contudo, embora o método de gramática e tradução tenha orientado parte do trabalho, optamos por incorporar, também, uma das estratégias do método direto: o uso de imagens para a interpretação de significados, sem a utilização da língua materna (Oliveira, 2014) visando expandir a nossa abordagem e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

Imagem 3. Questão extraída do jogo sobre alimentos e bebidas elaborado pelos autores na plataforma *Kahoot!*



Fonte: dos autores (2025)

Para a execução de uma aula utilizando um jogo produzido na plataforma

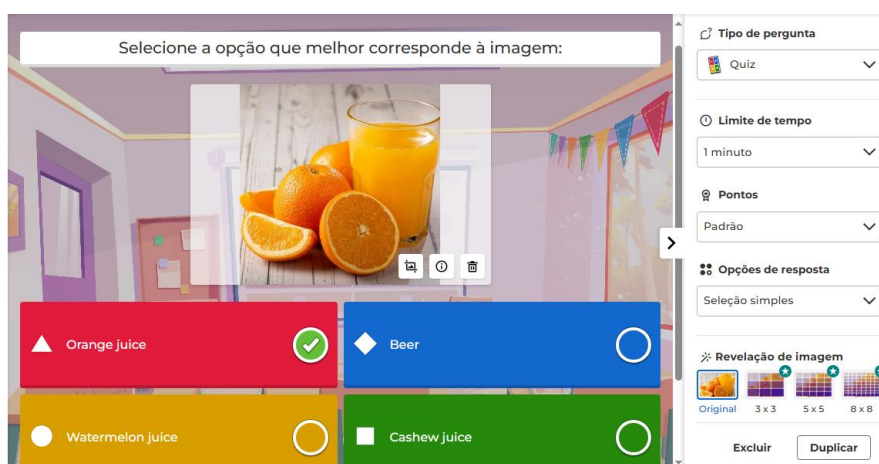
supracitada, foi necessário que, na aula anterior, conforme acordado com a professora regente do colégio, uma introdução do conteúdo que seria trabalhado (*Foods and Drinks*) fosse realizada, para que, assim, os estudantes obtivessem a bagagem de conhecimentos necessária para responder às questões.

Já na aula em que o jogo foi executado, realizamos, antes, uma breve revisão do que foi aprendido na aula anterior. Em seguida, ao distribuir os chromebooks do laboratório móvel para cada estudante, encontramos um entrave para o progresso da aplicação: a dificuldade em fazer com que todos conseguissem fazer *login* no sistema, utilizando o E-mail e senha fornecidos pela Seduc. Tal procedimento deve ser feito a cada vez que o recurso é utilizado e ao qual os estudantes ainda não estão habituados, sendo necessário, em muitos casos, o auxílio dos professores e da secretaria acadêmica, o que demandou cerca de uma aula inteira. Enquanto o problema era resolvido, notamos que os alunos que já tinham conseguido acesso estavam ansiosos para o início da atividade e ociosos pela espera. Decidimos, então, utilizar um material extra, ainda dentro do conteúdo e que estava programado para ser trabalhado após o quiz, apresentando, em inglês, algumas frutas típicas do Brasil, como açaí, mexerica, etc, e promovendo discussões acerca da temática.

Superado esse obstáculo, pudemos dar continuidade ao planejamento. Então, orientamos os estudantes para que entrassem na sala virtual do jogo, inserissem o PIN fornecido pelo site e escrevessem seus próprios nomes, para que, assim, a professora pudesse, posteriormente, atribuir notas a partir do relatório de desempenho individual gerado pela plataforma.

Considerando que “A mediação do professor durante a execução das atividades é fundamental para que os alunos consigam se envolver nos jogos e brincadeiras de caráter pedagógico [...]” (Stoffel *et al*, 2024, p. 3), julgamos pertinente, a cada questão, fazer a leitura do enunciado e suas respectivas alternativas, para, assim, tornar a pergunta mais clara e auxiliar os alunos que apresentam dificuldades na leitura e interpretação de texto.

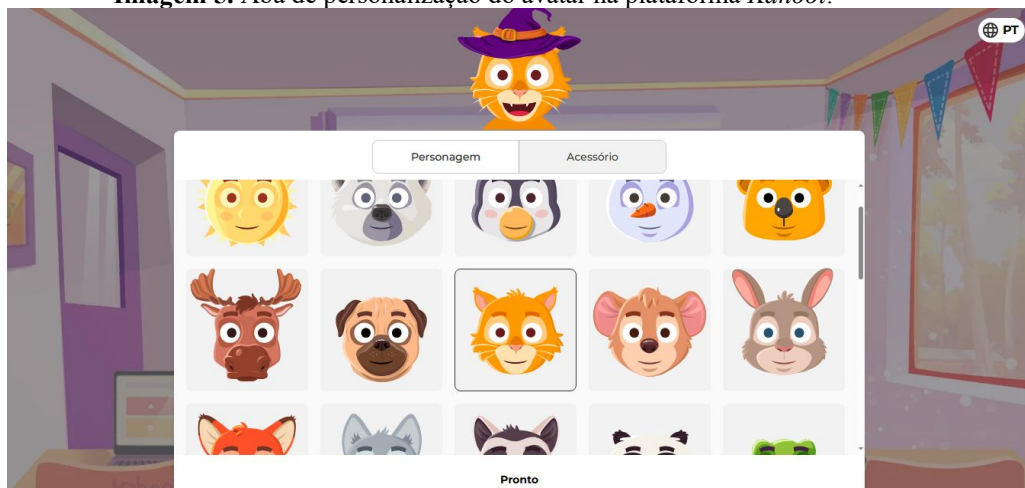
Imagem 4. Exemplo de uma das questões do jogo desenvolvido e executado pelos autores na plataforma *Kahoot!*



Fonte: dos autores (2025)

Verificou-se, logo no início da atividade, que após os alunos inserirem seus nomes, eles se mostraram muito interessados na próxima etapa: a escolha do avatar. Isso porque a plataforma concede ao usuário a possibilidade de caracterização por meio da escolha de um personagem e um acessório de acordo com suas preferências. Essa personalização contribuiu significativamente com o envolvimento dos estudantes, tornando a experiência mais imersiva, uma vez que o aluno podia se ver como parte do ambiente virtual.

Imagem 5. Aba de personalização do avatar na plataforma *Kahoot!*



Fonte: dos autores (2025)

Destacamos, ainda, uma das vantagens da utilização da plataforma *Kahoot!* em sala de aula, vantagem esta que foi apontada por outra autora que explora a temática e reafirmada em nossa experiência ao aplicar o jogo em uma sala de aula: a possibilidade do professor

[...] fazer a avaliação da aprendizagem em tempo real, já que ao final do quiz é gerado um relatório eletrônico com o número de acertos e erros cometidos pelos alunos e também quais perguntas, especificamente, foram cometidos os acertos e os erros, isso permite que o professor dê o feedback das questões ao final de cada rodada e se for de seu interesse faça a correção das questões de forma instantânea e coletiva. (Silva, 2021, p. 12)

Tendo isso em vista, ao final de cada questão, fornecemos um feedback da quantidade de acertos da questão e retomamos à leitura das alternativas, pedindo para que os alunos dissessem os significados de todas as palavras ou imagens presentes em cada página, possibilitando que eles compreendessem, também, o porquê de cada resposta.

Além disso, a aplicação da atividade no *Kahoot!* evidenciou aspectos concernentes ao engajamento dos estudantes, aspectos estes já previstos por autores que exploram a temática do ensino lúdico, como Stoffel *et al* (2024, p. 6), que afirmam que esse tipo de atividade potencializa

a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico (causa prazer e alegria), mas o trabalho pedagógico [...] requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros (os colegas), ou seja, a motivação para jogo e, conseqüentemente, para a aprendizagem.

Pensando nisso, foi possível notar, na prática, a participação integral e ativa dos estudantes. A proposta do jogo despertou o interesse imediato da turma e contribuiu para a construção de um ambiente educacional descontraído, assim como o favorecimento do foco e concentração no conteúdo.

Em nossa perspectiva, verificamos que o principal fator motivador foi a competição saudável provocada pela dinâmica, na qual pudemos observar o anseio dos alunos pelo alcance de posições mais altas no ranking, disputas entre quem respondia mais rápido, contagens regressivas que intensificavam as expectativas e o clima de disputa e comemorações após verificarem que a resposta marcada estava correta.

Outro aspecto importante que deve ser citado é a capacidade do jogo em promover um espaço de reconhecimento e valorização do próprio desempenho, pois o sentimento de satisfação após um acerto, expressado por meio de gestos e verbalizações, fortalecia a autoconfiança e a vontade de continuar jogando. Finalmente, ressaltamos também o caráter social da atividade, perceptível através das interações constantes entre os estudantes, que trocavam impressões sobre as respostas e comentavam seus resultados uns com os outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a pesquisa, execução e discussão das questões propostas ao longo deste trabalho, pudemos visualizar, na prática, os pontos elencados por Silva (2021, p. 12) em seu trabalho de ressignificação do ensino de LI por meio de jogos. A autora afirma que

Dentre as contribuições e as vantagens que o Kahoot pode trazer para a sala de aula, elenca-se: envolvimento dos alunos, promove a aprendizagem baseada em jogos, aumenta a motivação, incentiva a competição, permite o trabalho colaborativo, desenvolve habilidades de raciocínio, aproximação com as TICs [...]

Tendo isso em vista, a plataforma *Kahoot!* se mostrou, a partir de nossas observações, como uma ferramenta eficaz para o processo de ensino de LI, pois cumpriu suas expectativas como fomentadora da aprendizagem e propulsora do engajamento discente. Ademais, ao ser inserida em sala de aula como proposta de gamificação, apropria-se das técnicas e mecânicas dos jogos dispostas por Silva (2021) a partir de elementos como desafio, sistema de pontos e competição, elementos estes capazes de proporcionar um ambiente de aprendizado lúdico e dinâmico passível de aproximar os estudantes mais tímidos e desinteressados do conteúdo.

É preciso destacar, ainda, que o lugar privilegiado do conteúdo tratado na atividade de campo realizada possibilitou o uso de estratégias extraídas do método direto, uma vez que “[...] animais, frutas e objetos [...] são entidades concretas e que possibilitam que sejam feitas ilustrações e fotos para facilitar a explicação [...]” (Oliveira, 2014, p. 82-83). Assim sendo, ao utilizar o *Kahoot!* como ferramenta lúdica no ensino de língua inglesa, o professor deve ponderar sobre as possibilidades e as limitações do conteúdo que será abordado e como ele será adaptado para um jogo de perguntas.

Em relação a escolha da metodologia usada na aula, inferimos que a restrição ao uso de técnicas do método gramática e tradução e do método direto não considera o aspecto comunicativo do ensino de línguas estrangeiras, pois

[...] o foco nas estruturas gramaticais e no vocabulário, sem atenção às questões contextuais de adequação sociolinguística e de produção de significados, realmente não contribui para que os estudantes desenvolvam sua competência comunicativa e sejam capazes de realizar atos linguísticos mais complexos (Oliveira, 2014, p. 147).

Seria necessário, dessa forma, pensar em estratégias pragmáticas que se preocupem com a promoção do uso da língua em contextos reais de interação para, assim, tornar a atividade ainda mais propícia e benéfica para a aprendizagem.

Em suma, compreendemos, após o desenvolvimento da presente pesquisa, que a utilização da plataforma digital apresenta um impacto considerável na construção da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa para turmas do ensino fundamental da rede pública. Seus aspectos interativos, visuais, sociais e didáticos possibilitam que os alunos aprendam por meio da brincadeira, do prazer e do divertimento, favorecendo, assim, a motivação e o engajamento. Logo, o software auxilia na aquisição do lúdico e, sendo assim, “contribui para o desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo das crianças” (Silva, 2025, p. 9). Cumpre salientar que, para o uso coerente e pedagógico da plataforma, o educador precisa ter em mente que

O jogo não pode ser visto apenas como um divertimento ou uma simples brincadeira, pois ele não só favorece o desenvolvimento físico, afetivo e social dos alunos, como também atua em sua motivação. Neste contexto, o jogo tem sua função educativa, ensinando, motivando e completando o saber, o conhecimento e a descoberta (Stoffel, 2024, p. 7).

Ou seja, ao longo de todo o processo de planejamento, desde a criação do jogo até a execução, o caráter didático deve se manter como norteador da atividade, portanto, o professor precisa ser capaz de selecionar conteúdos apropriados, elaborar perguntas com níveis variados de dificuldade e conduzir a dinâmica de modo a provocar a participação ativa, a reflexão e a construção autônoma de conhecimento, garantindo que o recurso não se limite ao entretenimento.

Para além da ludicidade, a inserção da plataforma *Kahoot!* ensina, também, sobre os princípios do letramento digital, uma vez que “Ser um letrado digital significa construir conhecimento numa sociedade onde envolve as tecnologias digitais e a linguagem midiática” (Costa; Lira; Souza, 2023, p. 152). Entende-se, portanto, que, ao explorar a plataforma, o educando é capaz de absorver e interpretar os conteúdos textuais, gráficos e visuais dispostos ali.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 30 set. 2025.

COSTA, Kelly Cristina de Aguiar Rosa; LIRA, Marinalva Maniçoba; SOUZA, Norberta Nunes. O letramento digital no ensino fundamental das escolas públicas: uma análise teórica. In: Oliveira, Habyhabanne Maia (Org.). **Perspectivas e Reflexões sobre a Educação**. Campina Grande: Licuri, 2023, p. 149-156.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

KAHOOT!. **About us**. [s/d]. Disponível em: <https://kahoot.com/company>. Acesso em: 31 Mai. 2025.

LEFFA, Vilson Jose. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva**, Florianópolis, Universidade Federal de Santa Catarina, v. 38, n. 2, p. 01-14, jun. 2020. Acesso em: 19 mai. 2025. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/342220844_Gamificacao_no_ensino_de_linguas

OLIVEIRA, Juliana Silva de. **O uso do jogo como apoio pedagógico no ensino de língua estrangeira**. 2009. 43 f. Monografia (Licenciatura em Letras) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Acesso em: 17 mai. 2025. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/26000/000755366.pdf?sequence=1&isAlloved=y>

OLIVEIRA, Luciano Amaral. **Métodos de ensino de inglês: teorias, práticas, ideologias**. São Paulo: Parábola, 2014. 216 p.

SILVA, Elisangela Cavalcante de Souza e. Ludicidade e Língua Inglesa: A Importância do Aprendizado, na Escola Municipal Ana Raymunda e Mattos Pereira Gadelha, Localizada na Cidade de Manaus-Amazonas/Brasil, no Período de 2023-2024. **RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber**, [s.l.], v. 1, n. 1, p. 1-25. jul. 2025. Acesso em: 30 set. 2025. Disponível em: <https://submissoesrevistarcmos.com.br/rcmos/article/view/1119/2610>

SILVA, Jose Nilson Nascimento; SILVA, Keila Maria Veras Soares. Os desafios do ensino de língua inglesa nas escolas públicas nos anos finais do ensino fundamental: uma revisão bibliográfica. **Encontro de Saberes Multidisciplinares**, São Luís, Faculdade do Maranhão, v. 2, n. 1, p. 01-17, mar. 2024. Acesso em: 31 mai. 2025. Disponível em: <https://facamencontrosaberes.com.br/index.php/esm/article/view/52>.

SILVA, Priscila Fernanda da. **A utilização da plataforma kahoot nas aulas de língua inglesa: Ressignificando a aprendizagem por meio de jogos**. 2021. 17 f. Trabalho de conclusão de curso (Especialização) - Programa de Pós-graduação em estratégias didáticas para educação básica com uso das TIC, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2021. Acesso em: 19 mai. 2025. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/handle/123456789/8329>

STOFFEL, Helena Teresinha Reinehr *et al.* Ludicidade no contexto educacional: estratégias metodológicas inovadoras para o ensino de língua estrangeira. **RECIMA21 -**



24 A 28 DE NOVENBRO

X COSEMP

EDUCAÇÃO, TEMPO E TECNOLOGIAS:
IMPACTOS NA DESHUMANIZAÇÃO E NA
FORMAÇÃO DOS SUJEITOS

X CONGRESSO | XV SEMINÁRIO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

XII ENCONTRO DO PIBID | X JORNADA JURÍDICA

VIII SELIQUIM - SEMINÁRIO DE ESTÁGIO DA LICENCIATURA EM QUÍMICA DO IF GOIANO

Revista Científica Multidisciplinar, [s.l.], v. 5, n. 7, p. 1-22, jul. 2024. Acesso em: 30 set. 2025. Disponível em: <https://recima21.com.br/recima21/article/view/5540/3800>