



A plataforma digital “Kahoot” na Educação Básica brasileira: Multiletramentos em inglês – diversidade e multimodalidade em ambiente gamificado

The Digital Platform “Kahoot” in the Brazilian Basic Education: Multiliteracies in English – Diversity and Multimodality in a Gamified Environment

Reinildes Dias

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, Minas Gerais / Brasil
reinildesdias@ufmg.br

<http://orcid.org/0000-0001-6140-463X>

Andressa Biancardi Puttin

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, Minas Gerais / Brasil
biancardiputtin@hotmail.com

<http://orcid.org/0000-0003-2257-3937>

Resumo: Este artigo concebe que aprender inglês é essencial na Educação Básica Brasileira onde os multiletramentos, em uma perspectiva decolonial e emancipatória, podem ser desenvolvidos em prol de uma cidadania plena. Para isso, os professores precisam sintonizar suas práticas pedagógicas às demandas da sociedade de hoje, onde os dois aspectos, multimodalidade e diversidade, estejam imbricados no processo de educar os alunos, denominados geração “P” (de participativos). O saber nesta língua adicional precisa ser decolonizado para incluir tópicos de relevância social que incitem debates e o desenvolvimento de consciência crítica na busca de uma aprendizagem transformadora e emancipatória. A página inicial e algumas atividades do ambiente digital gamificado *Kahoot* foram escolhidas para uma análise documental crítico-interpretativista, a fim de investigarmos como elas contribuem para uma pedagogia atual em consonância com as mudanças advindas das tecnologias digitais, como revela o nosso referencial teórico. Nossa análise evidencia que as diversas alternativas presentes no *Kahoot* para o desenvolvimento do saber em inglês, *pari passu* com as possibilidades de incluir os dois aspectos dos multiletramentos e a gamificação, podem contribuir para que os alunos assumam um papel agentivo e transformador para aprender, ser

autônomo, capaz de jogar e vencer no processo de aprimorar a comunicação em inglês nas práticas sociais pela linguagem.

Palavras-chave: multiletramentos; multimodalidade; ambiente digital de aprendizagem; gamificação; ensino de Língua Inglesa.

Abstract: This article conceives that learning English is essential in the Brazilian Basic Education where multiliteracies, in a decolonial and emancipatory perspective, can be developed in favor of full citizenship. For this, teachers need to tune their pedagogical practices to the demands of today's society, where the two aspects, multimodality and diversity, are intertwined in the process of educating students, called the "P" generation (for participatory). Knowledge in this additional language needs to be decolonized to include topics of social relevance that incite debates and the development of critical awareness in the pursuit of transformative and emancipatory learning. The homepage and some activities of the Kahoot gamified digital environment were chosen for a critical-interpretative documental analysis, to investigate how they contribute to a contemporary pedagogy in line with the changes arising from digital technologies, as our theoretical framework reveals. Our analysis shows that the various alternatives present in Kahoot for the development of knowledge in English, *pari passu* with the possibilities of including the two aspects of multiliteracies and gamification, can contribute to students' agency and transformative role in learning, being autonomous, capable of playing and winning in the process of improving communication in English in the everyday social practices through language.

Keywords: multiliteracies; multimodality; digital learning environment; gamification; English language teaching.

Recebido em 1º de março de 2023.

Aceito em 17 de julho de 2024.

1 Introdução

A maneira como nos comunicamos e interagimos tem evoluído consideravelmente nas últimas décadas. A globalização e o surgimento da Internet, atrelados ao avanço das tecnologias e das mídias digitais, têm estreitado fronteiras entre países e ocasionado possibilidades para que falantes de línguas diferentes possam se comunicar e se informar ao redor do mundo. Não ter domínio fluente da língua inglesa como língua

adicional não é mais uma barreira para as pessoas usarem diferentes dispositivos digitais e interajam umas com as outras. O idioma inglês está presente nos meios digitais e eletrônicos e nos de comunicação, próprios da era digital, usados por pessoas do mundo todo, deixando de ser, dessa forma, um bem cultural exclusivo dos países que o falam como língua materna. Decolonizar o desenvolvimento do saber desse idioma como língua adicional faz parte das práticas pedagógicas que promovem a consciência dos nossos alunos brasileiros sobre sua realidade local e suas possibilidades de luta para enfrentar os desafios da diversidade da era contemporânea, valorizando e respeitando as diferenças.

A BNCC (2018) busca desterritorializá-la ao considerá-la como língua franca, ou seja, aquela que pertence a todos falantes de outras línguas que fazem uso dela na comunicação oral ou escrita em suas práticas sociais pela linguagem numa perspectiva decolonial, ética e crítica. Podemos associar o conceito à noção de vários “inglês” que cruzam fronteiras culturais, sociais, nacionais e internacionais (Crystal, 2006). Assim, questões como *native-like pronunciation*, léxico levemente diferente ou “criado” para variações situacionais e registros especializados, incluindo os sotaques advindos da língua materna, não são considerados empecilhos para a comunicação em inglês, embora o seu sistema de estruturas gramaticais e de ortografia se mantenha o mesmo em seu uso ao redor do mundo.

Vivemos, pois, na era cibernética que é altamente influenciada pela comunicação oral ou escrita em inglês da qual participamos e que, em muitas instâncias, somos dependentes dos meios digitais. Assim, esse novo cenário demanda que nos reinventemos, a fim de nos beneficiar ou nos adaptar a essas novas mudanças. No âmbito escolar, também podemos perceber que as tecnologias da contemporaneidade têm oferecido possibilidades para a aprendizagem, incluindo interações em inglês, para além dos recursos tradicionais (cadernos, livros, quadro, cartazes) da sala de aula. Os jovens brasileiros lidam com essa realidade fora do ambiente escolar e trazem suas experiências de vida para a escola, vivências estas que são de grande importância na aprendizagem, como nos ensinou Freire (1987), muitos anos atrás, sobre contextos situados na realidade e interesses de quem se encontra no processo de aprender. Aprendizes de todas as partes do mundo participam de redes sociais, criam suas próprias narrativas, pesquisam na *web* e são usuários de videogames. Se incentivados pelos professores, podem fazer uso de

vários recursos digitais gratuitos para aprender inglês, associando-o aos aspectos socioculturais das regiões que falam esse idioma como primeira e segunda língua. Em uma aprendizagem emancipatória e decolonial, na perspectiva dos multiletramentos, alunos e professores precisam se conscientizar de que a língua inglesa não pode ser vista e concebida como pertencente aos Estados Unidos e à Inglaterra, embora ela tenha alçado, ao longo dos séculos, a um *status* diferenciado das outras línguas, sobretudo, pelo papel econômico e imperialista desses países.

Tendo em vista este cenário, analisaremos a plataforma digital *Kahoot*, alguns de seus recursos indicados no menu e algumas atividades (denominadas *kahoots*) sob a ótica dos dois “multis” dos multiletramentos, diversidade e multimodalidade (Dias, 2015; Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020; The New London Group, 1996), em consonância com uma aprendizagem decolonial e emancipatória que inspira os alunos a serem questionadores da realidade que os cerca. Ademais, nossa análise levará em conta os elementos de gamificação explorados pela plataforma tendo em vista o engajamento ativo dos alunos. Nosso objetivo principal é compreender as possibilidades que essa ferramenta digital oferece para que os aprendizes possam interagir e participar de experiências sociais e culturais em sua formação para a cidadania em relação especial com o Ensino Fundamental, anos finais. Primeiro, analisamos a página inicial do *Kahoot* para, em seguida, nos centrar em uma visão panorâmica das atividades da plataforma (*kahoots*), incluindo também suas características de gamificação. Logo após, analisamos os elementos propícios desta plataforma para atender as características da geração “P” de participante e dos professores de inglês que estão juntos com eles. Nossa investigação documental crítico-interpretativista da plataforma *Kahoot*, sob a ótica da pesquisa qualitativa, nos revelou que ela é muito apropriada para a educação básica, especialmente por entrelaçar os dois “multis” em suas propostas gamificadas de *kahoots*, propiciando uma aprendizagem decolonial e emancipatória que permite ao aluno sentir-se guiado pelas suas paixões, aprendendo com prazer e colaborando com os colegas e professores.

2 Multiletramentos: foco nos dois multis e na aprendizagem decolonial e emancipatória

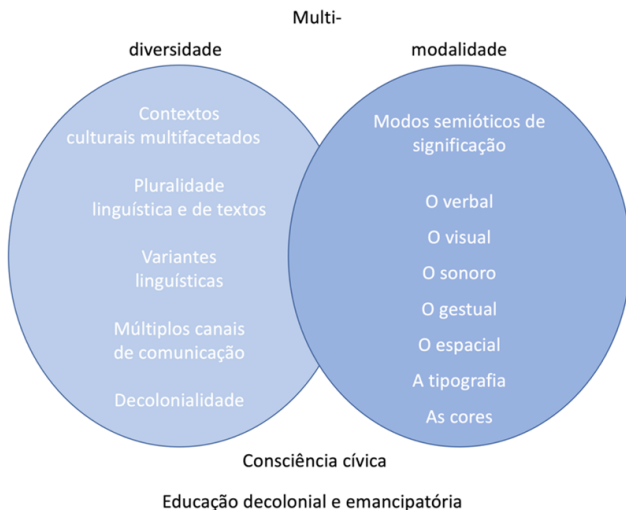
O avanço nos processos de comunicação nas últimas décadas é abissal e pode ser claramente percebido por todos nós que fazemos uso das práticas sociais pela linguagem ao ler, escrever, ouvir, ver / assistir e falar em um mundo plural onde identidades culturais e sociais coexistem e se relacionam por meio da Internet, redes sociais e comunidades virtuais de conhecimento. A escrita (ou modo verbal) foi, algum tempo atrás, a principal maneira de construir significados e quase que a única forma de representação da linguagem no processo de comunicação (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020), especialmente a partir da invenção da imprensa e de suas publicações que priorizavam o modo verbal. Porém, os textos nunca foram “monomodais” (Gualberto; Santos, 2019), pois combinavam em sua composição diferentes tipos e tamanhos de fontes tipográficas pertencentes ao modo semiótico, tipografia e vários recursos das cores. No ambiente formal de educação, por exemplo, a pedagogia do letramento (no singular) para o ler e o escrever era a predominante, o que significa que eram raras ou inexistentes as ações educativas para a construção de conhecimentos por meio de textos que combinavam em sua tessitura os outros modos semióticos (Kress, 2010). Pouca ênfase era colocada na formação dos alunos para a cidadania e questões de diversidade, emancipação e responsabilidade cívica eram praticamente ignoradas. O desenvolvimento do saber em inglês como língua adicional, usualmente no modo verbal, configurava-se como totalmente colonial com ênfase em assuntos e tópicos relacionados aos dois países, os Estados Unidos e a Inglaterra, seus povos e costumes, sem criar espaço para questionamentos ou relações com a realidade dos alunos.

Hoje, porém, construímos significados e nos comunicamos uns com os outros por meio de diferentes modos semióticos da linguagem, como, por exemplo, o sonoro pelos áudios, o gestual, o visual, além dos vários recursos das cores e da tipografia, combinados em textos que são verdadeiras paisagens multimodais, tendo em vista os contextos plurais para os quais publicamos (Dias, 2018; Kress, 2010). Ademais, a diversidade multifacetada de contextos socioculturais e identitários com a qual estamos em contato é também advinda da influência das tecnologias digitais e os aprendizes de hoje precisam ser formados para navegar por essas diferenças com respeito e ética democrática.

Em consequência dessas evidentes mudanças na comunicação, em 1996, um grupo de pesquisadores de várias nacionalidades, conhecido como *The New London Group* (1996), reconheceu que a alfabetização tradicional, que consistia em uma pedagogia voltada para o ensino da leitura e escrita, teria de ser ampliada para englobar outros modos de comunicação, além do verbal. Como preconizado pela obra seminal, *Social Semiotics*, de Hodge e Kress (1988), outros modos semióticos e seus recursos atuam em combinação nas práticas sociais pela linguagem. Ênfase é também colocada pela obra na grande importância da pluralidade de contextos socioculturais na construção de significados, a diversidade que inclui as minorias. A noção do conceito “social” (inscrito na cultura e na interculturalidade), evidenciada na obra, é a que distingue de outros trabalhos na linha da semiótica.

O termo “multiletramentos” foi, então, cunhado para abarcar esses dois aspectos que se embricam na comunicação pela linguagem, a diversidade multifacetada dos contextos e a multimodalidade da linguagem sob o prisma da criticidade pari passu com a formação cívica decolonial e emancipatória (Fig. 1). Segundo Kalantzis, Cope e Pinheiro (2020), o primeiro aspecto refere-se à diversidade social, ou a variabilidade de convenções de significado em diferentes situações culturais, sociais ou de domínio específico. Isso quer dizer que construímos significados em diferentes contextos sociais e culturais dos quais participamos e que nossa comunicação reflete não apenas o nosso ambiente cultural, mas também outros com os quais necessariamente nos inter-relacionamos. O interesse na diversidade múltipla na era contemporânea contempla aspectos de uma educação decolonial, com ênfase nos grupos minoritários, e emancipatória para o foco além do conteúdo. Esse interesse preconiza o desenvolvimento de ações educativas que enfoquem não só o respeito às diferenças, mas também a valorização de temas como o racismo estrutural, o empoderamento da mulher e os contextos locais, entre outros que podem ser utilizados para dar voz e empoderar as minorias.

Figura 1 – Os dois “multis”



Fonte: Adaptado de Kalantzis; Cope; Pinheiro (2020, p. 20).

O segundo aspecto é a multimodalidade que se refere à combinação de modos semióticos na construção de significados, onde o verbal está integrado ao visual, ao sonoro, ao espacial. Esses modos de representação são sempre dinâmicos e podem ser ressignificados por quem os orquestra para alcançar objetivos de comunicação na diversidade múltipla dos contextos para os quais produz. Estreitamente relacionados a esses dois aspectos estão os recursos multimídia que potencializam a criação de textos multimodais e sua circulação por meio de canais digitais de comunicação, ampliando, pois, seu alcance a diversos contextos socioculturais. O imbricamento dos dois “multis” (diversidade e multimodalidade) promove as condições de aprendizagem por meio da construção dinâmica de significados para a plena participação social de jovens em idade escolar. O cerne é a formação para a vida, o mundo do trabalho e, acima de tudo, para a cidadania, com o compromisso de promover o bem comum na sociedade ao invés de focar em meros benefícios individuais. Trata-se de uma formação que tem em vista os preceitos freirianos para uma educação libertadora e decolonial que valoriza e empodera todos os sujeitos humanos sejam eles de

outras etnias, os empobrecidos e socialmente desprivilegiados ou os pertencentes a grupos minoritários.

Na perspectiva dos multiletramentos, os aprendizes da era atual, denominados Geração “P” (de participativa), “têm tipos de sensibilidades diferentes dos experimentados pelos estudantes do nosso passado recente” (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020, p. 26). Pelo uso ubíquo de seus *smartphones*, criam suas próprias narrativas multimodais on-line e suas *playlists* com suas músicas favoritas, navegam em redes sociais diferentes, produzem seus próprios vídeos e *podcasts* e os publicam na internet. Com isso, interagem com uma diversidade imensa de contextos socioculturais e aprendem a ser respeitosos e exercer a ética. Eles não só produzem como também consomem materiais com conteúdos dos componentes de seus currículos e muitas mensagens em anúncios publicitários, verbetes, *podcasts* de diferentes assuntos etc. Assim, estão sempre em contato com textos de gêneros variados que se compõem de vários modos e recursos semióticos que, em combinação, expressam significados. Dos professores atuais, espera-se que incentivem a geração “P” a ter mais responsabilidade pela própria aprendizagem, assumindo uma posição ativa e autônoma para construir conhecimento, na perspectiva de uma educação emancipatória que promove a humanização e laços de fraternidade. No viés de transformação decolonial e emancipatória, reverberamos as vozes de Kalantzis; Cope; Pinheiro (2020) por afirmarem que

[s]e nós como educadores permitirmos aos nossos aprendizes mais agenciamento e usamos quaisquer recursos tecnológicos disponíveis para apoiar novas relações entre os alunos e seus ambientes de aprendizagem, podemos ser capazes de realizar algo que não tenha ainda sido realizado na história moderna da educação em massa institucionalizada: **maior equidade na educação** (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020, p.25, grifos nossos).

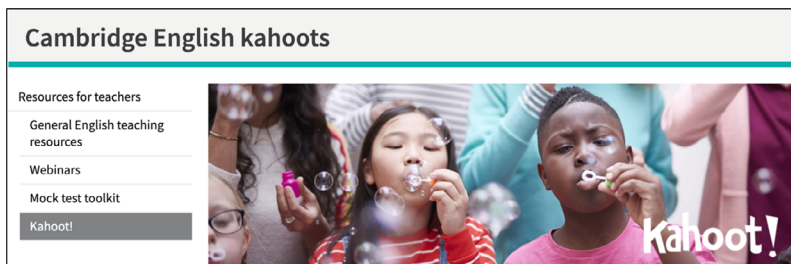
Tendo em vista as práticas pedagógicas que incentivam o desenvolvimento dos multiletramentos sob uma perspectiva decolonial, discutimos, a seguir, o papel da gamificação neste cenário educativo. Destacaremos a plataforma *Kahoot* como uma aliada fundamental aos alunos da geração “P” para que exerçam o seu protagonismo em suas ações de aprender inglês na educação básica.

3 Gamificação

Em linhas gerais, a gamificação faz uso de elementos e características de jogos digitais (Gee, 2014) na criação de ambientes multimodais para engajar, entreter, incentivar comportamentos e tornar o aprendizado de qualquer conteúdo escolar mais envolvente e produtivo. Os jogos (digitais ou não) permeiam a vida social dos mais diversos grupos da nossa sociedade, e plataformas gamificadas como o *Kahoot* são cada vez mais comuns visando à aprendizagem de conteúdos diferentes ou simplesmente ao entretenimento. Brincadeiras e jogos são comuns na infância para a internalização de regras básicas de convivência, como os conceitos de boas maneiras, respeito aos colegas e às instruções que precisam ser seguidas.

Se pensarmos na aprendizagem de inglês na educação básica, muitos são os benefícios de integrar jogos às práticas pedagógicas para o desenvolvimento do uso do idioma, especialmente na fala e na escuta, além da construção de conhecimentos de várias áreas do saber. Isso pode ser viabilizado em projetos integradores de conteúdos diferentes como ocorre na abordagem CLIL (Content and Language Integrated Learning – Aprendizagem Integrada de Conteúdo e Linguagem) cujo foco principal recai no desenvolvimento do uso da linguagem e na aprendizagem dos conteúdos dos componentes curriculares de maneira integrada (Carrió-Pastor; Bellés-Fortuño, 2021). Os benefícios emocionais e sociais, como as interações pela mediação, o relacionamento interpessoal, a formação crítica e ética, na perspectiva dos valores da democracia, são inestimáveis (Freire, 1987). A plataforma educacional da Cambridge (Fig. 2) disponibiliza gratuitamente vários *Kahoots* para a aprendizagem de inglês que podem ser integrados às nossas práticas pedagógicas.

Figura 2 – *Kahoots* para interações em inglês

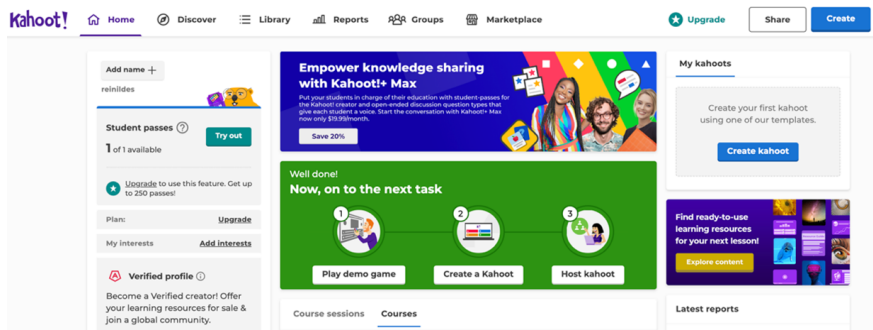


Fonte: <https://www.cambridgeenglish.org/teaching-english/resources-for-teachers/kahoot/>

3.1 A plataforma Kahoot e gamificação

Trata-se de uma plataforma digital de aprendizagem gamificada que se centra primordialmente em *quizzes* nos moldes de “solução de problemas” (*problem-solving situations*) para o engajamento ativo dos alunos por meio da competição entre eles e *feedback* imediato (Fig 3). Aprendizizes podem se aventurar pelas atividades ou *kahoots* sobre diversos assuntos, além de aprender enquanto se divertem e colaboram entre si. Podem se envolver com os *quizzes* disponíveis e escolhidos por eles de maneira individual ou em grupos. No envolvimento individual, podem competir com eles próprios, testar seus conhecimentos e agir autonomamente no processo de assumir responsabilidade pelo seu aprender. *Kahoots* ou atividades sobre outros componentes curriculares podem ser muito úteis para atender aspectos de interdisciplinaridade como preconizado pela BNCC (2018) para que os alunos possam criar, compartilhar, questionar e interagir com jogos de aprendizagem que geram engajamento entre os envolvidos.

Figura 3 – Kahoot homepage



Fonte: <https://create.kahoot.it/>

A navegação na plataforma Kahoot pode ser feita pelas imagens em sua página inicial (*homepage*) ou pelas opções do menu (Fig. 3) cujas funções encontram-se na Figura 4.

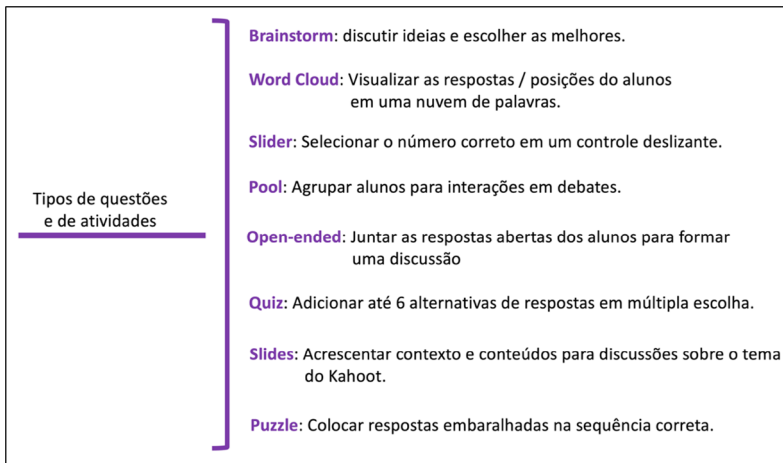
Figura 4 – Opções do Menu e suas funções

<p>Discover (Descobrir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar um repositório de atividades kahoots (jogos prontos), assim como cursos • Fazer uma busca mais específica, filtrando por alguma atividade pronta no campo de busca <p>Library (Biblioteca)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armazenar todas as atividades (kahoots) e cursos já criados. • Permitir a edição e o compartilhamento de kahoots por e-mail ou redes sociais. • Ser uma comunidade virtual de aprendizagem acerca de várias áreas do saber. <p>Reports (Relatórios)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir a consulta de feedback com o resultado dos jogadores. • Visualizar o rank dos participantes em relação aos seus resultados, quantidade de respostas certas ou erradas • Dar acesso à pontuação final dos participantes. • Permitir a consulta a um resultado mais específico pelos filtros que podem ser aplicados. 	<p>Groups (grupos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir a formação de grupos para a criação de kahoots em colaboração. • Propiciar o compartilhamento de conteúdos e jogos para atuação colaborativa • Possibilitar o trabalho colaborativo entre professores e seus colegas e seus alunos. • Permitir o feedback (entre os envolvidos e nos ambientes compartilhados) • Propiciar o incentivo dos professores a seus alunos para participarem das atividades nos vários recursos do Kahoot. <p>Marketplace (Local de comercialização)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir a comercialização de kahoots pelos seus criadores. <p>Create (Criar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir a criação de kahoots por alunos e professores. • Fornecer recursos como gifs, imagens, vídeos, áudios, slides para a criação de kahoots. <p>Share (Compartilhar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir o compartilhamento de kahoots.
---	---

Fonte: Elaborada pelas autoras.

Ademais, a plataforma *Kahoot* oferece opções variadas de questões para os *quizzes* que incluem múltipla escolha ou alternativas como “*true or false*” (verdadeiro ou falso) (Fig. 5). Há, ainda, as alternativas para questões abertas com propostas de debates onde os alunos podem emitir e coletar opiniões sobre assuntos diversos, criar nuvens de palavras e inserir slides sobre um tópico que precisa ser discutido para ativar conhecimento anterior e favorecer a contextualização ou fomentar um debate sobre os contextos locais onde residem, contribuindo para decolonizar o saber em inglês, uma meta sempre almejada na perspectiva de uma aprendizagem emancipatória que mobiliza “outros modos de existir e de conhecer o mundo e a nós mesmas/os” (Almeida, 2022, p. 127).

Figura 5 – Opções para a criação de atividades



Fonte: Elaborada pelas autoras com base em: <https://bit.ly/3xLS1go>

Por ser uma plataforma digital, o *Kahoot* permite que o acesso a ela seja feito por meio de qualquer dispositivo conectado à Internet com versões gratuita e paga. Pode ser acessada de qualquer lugar e, com isso, confere aos estudantes uma maior flexibilidade e muitos recursos para ampliar suas oportunidades de aprendizagem, não somente no ambiente da sala de aula, mas para além dele. Para acessar os recursos da plataforma, basta fazer *login* com uma conta Google ou criar uma gratuitamente neste endereço: <https://kahoot.com/schools-u/>. Para um tutorial sobre o *Kahoot*, acesse o QR-Code da Figura 6 e para conhecer atividades desafiadoras prontas para práticas pedagógicas para o inglês, acesse o da Figura 7.

Figura 6 – Tutorial



Fonte: Criado pelas autoras.

Figura 7 – Atividades



Fonte: Criado pelas autoras.

Como elencados na própria plataforma, são estes alguns dos objetivos do *Kahoot*: aumentar o envolvimento dos alunos com novos personagens e modos de jogo; dar oportunidades aos alunos de aprender sobre assuntos diversos dos vários componentes do currículo escolar; obter *feedback* imediato para todas as perguntas e situações-problema com as quais estão interagindo para aprender mais e incentivar a criatividade e o aprender autônomo. Todos esses objetivos estabelecidos na plataforma encontram-se em consonância com as características dos alunos da Geração “P”. Ademais, a gamificação, uma das metodologias ativas mais apropriadas para essa geração, é integrada pelo *Kahoot* à praticamente todos os processos de ensinar e aprender adequados no contexto da educação básica brasileira.

Dadas as considerações da fundamentação teórica ora apresentadas, discorreremos a seguir sobre os aspectos metodológicos que utilizamos neste trabalho.

4 Metodologia

Esta investigação configura-se como uma pesquisa documental de cunho qualitativo. Tendo em vista o referencial teórico discutido, ela assume uma forma descritivo-crítico-interpretativista. Os dados analisados são os *layouts* do *Kahoot*, bem como os recursos que oferece em seu menu, em especial os disponibilizados para a criação de atividades (*kahoots*), dos quais fazemos uma análise panorâmica. Essas atividades atendem ao nosso interesse de investigar como elas podem ser incorporadas ao processo de aprendizagem de inglês de estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental, a fim de levá-los a uma reflexão crítica acerca da diversidade cultural e social que permeiam seus contextos reais.

A análise documental pode ser denominada como de fonte primária por tratar-se do estudo de documentos coletados por meio de um *site* oficial, uma vez que, segundo Marconi e Lakatos (2017), o acesso dar-se-á diretamente, e não de outras fontes secundárias, como pesquisas acadêmicas, jornais, revistas etc. Esses documentos coletados de fontes oficiais a serem analisados trazem uma contribuição importante, pois são os que geralmente constituem a fonte mais fidedigna de dados.

Nossas perguntas de pesquisa serão respondidas por meio de uma análise interpretativista com base em nosso referencial teórico e são estas:

- Como o *layout* da página inicial do *Kahoot* foi criado tendo em vista os dois “multis” dos textos contemporâneos?
- Quais aspectos das atividades analisadas contribuem para o desenvolvimento dos multiletramentos dos alunos, tendo em vista a educação decolonial e emancipatória?
- Quais recursos são integrados aos *kahoots* que levam em conta as características da Geração P?
- Como os professores de inglês podem agir frente às suas práticas pedagógicas na era atual?

5 Análise: um olhar crítico multiletrado e decolonial do *Kahoot*

Analisaremos, a seguir, as características da plataforma *Kahoot*, sob a perspectiva de seu potencial educacional para o desenvolvimento de práticas pedagógicas em sintonia com as grandes mudanças advindas das tecnologias digitais.

5.1 *Kahoot* homepage e atividades *kahoots*

Em linhas gerais, nossa análise revela que a plataforma gamificada *Kahoot* incorpora em seu *layout* e em seus *kahoots* os dois “multis” dos multiletramentos. Em termos da diversidade, a página inicial (*homepage*) dá acesso a *kahoots* de vários assuntos relacionados a contextos socioculturais diferentes para jogos em competição, criação de atividades variadas e hospedagem de materiais pedagógicos criados pelo professor e seus alunos. Na aba *Discover* no menu, por exemplo, várias são as opções disponíveis de conteúdos que podem ser integrados às práticas pedagógicas do professor e ao processo de aprender dos alunos para promover a interdisciplinaridade com a língua inglesa, tais como, matemática, ciências sociais, inglês e arte, estudos sociais, conhecimentos gerais, literatura e história (Fig. 8). Professores e alunos podem integrá-los à construção de significado e, conseqüentemente, da aprendizagem em língua inglesa pari passu com o aprender significativo de tópicos de outras áreas do saber, como preconizado pela abordagem CLIL (Carrió-Pastor; Bellés-Fortuño, 2021), usualmente recomendada para o contexto de língua adicional.

Figura 8 – Menu de acesso a conteúdos de várias áreas do conhecimento

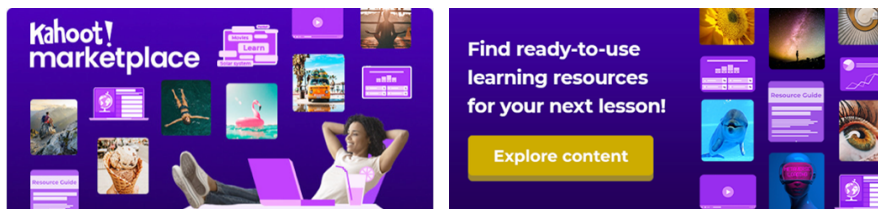


Fonte: <https://create.kahoot.it/?deviceId=bb181ef7-9016-443e-8d5c-9fec513101e3R&sessionId=1677707981498>

Alguns dos temas na plataforma *Kahoot*, como, por exemplo, conscientização sobre o meio ambiente, conteúdos sobre o sistema solar e meio ambiente, história dos negros etc., estão acessíveis para as escolhas do professor e dos próprios alunos. Contudo, um cuidado especial deve ser tomado para o foco nas inter-relações entre o contexto global de muitos *kahoots* (usualmente o estadunidense) e o local onde residem os alunos, na perspectiva de uma aprendizagem decolonial e emancipatória, que demanda uma participação questionadora e crítica. Salientamos que os alunos brasileiros precisam desenvolver uma identidade positiva em relação ao Brasil, assumindo que há diferenças que precisam ser respeitadas. Além disso, precisam identificar nossas histórias sobre os negros, os indígenas, nosso percurso desde a independência, por exemplo, e aspectos da nossa cultura, em contraponto ao que é discutido nas atividades do *Kahoot*.

A arquitetura multimodal da página inicial destaca as informações relevantes aos usuários do site, professores e alunos, por meio de molduras diversas cujos *backgrounds* são preenchidos com cores brilhantes, azul e verde, como mostrado na Figura 3. Além dessas molduras, duas outras, uma na margem esquerda e outra na margem direita, na cor roxa, chamam atenção para dois dos recursos do *Kahoot*, o *Marketplace* e o espaço para a exploração de conteúdos, *Explore Content* (Fig. 9). As molduras não só funcionam como elementos de saliência dos recursos disponibilizados, como também para proporcionar o reconhecimento instantâneo de cada um deles em um único olhar. Outras informações que merecem relevância, *Create Kahoot*, *Host Kahoot*, *Create Course*, escritas na cor branca em botões em azul forte, são também emolduradas por linhas pontilhadas em um *background* da cor cinza claro (Fig. 3).

Figura 9 – Molduras com o background na cor roxa



Fonte: <https://create.kahoot.it/?deviceId=bb181ef7-9016-443e-8d5c-9fec513101e3R&sessionId=1677707981498>

A composição multimodal da página inicial do *Kahoot* ainda utiliza os recursos da tipografia para várias funções, como, por exemplo, a de propiciar o entendimento do caminho de leitura a ser percorrido, ou seja, os pontos de saliência que podem ser acessados de acordo com o interesse do usuário. Com isso, o foco principal da *homepage*, sua organização multimodal e o fluxo das informações contribuem para o reconhecimento instantâneo dos propósitos do site e seus diversos conteúdos em um único olhar panorâmico. Ademais, cores e tamanhos diferentes das fontes, recursos do modo semiótico tipografia, estão entre os recursos utilizados na combinação semiótica para expressar suas múltiplas mensagens.

Em termos da multimodalidade, os recursos de navegabilidade interna do *site* são destacados pelas cores brilhantes dos *backgrounds* das molduras (azul, verde, roxo) que, ao serem clicadas, conectam o usuário a outras páginas. As informações no modo verbal são realçadas pela incorporação de fontes tipográficas modernas que contribuem para a legibilidade, diferentes das decorativas ou manuscritas (como, por exemplo, a *Apple Chancery* ou a *Bradley Hand*), que devem ser utilizadas com parcimônia, especialmente neste tipo de publicação on-line. Destacamos o uso de sequências injuntivas pelo modo imperativo para os convites de acesso às diferentes seções do site, como, por exemplo, *Get ready ... Play demo game; Create a Kahoot, Host Kahoot* etc. Além do convite, *Discover* junto ao ícone de uma bússola, o menu indica espaços que podem ser acessados, *Home, Library, Reports, Groups, Marketplace* e as respectivas representações imagéticas: uma casa, uma bússola,

gráficos de barras, pessoas, uma casa comercial (Fig. 3). Os participantes humanos nas imagens da página inicial refletem diversidade de etnias e de gêneros, uma mulher mulata de cabelo rastafari, um homem e uma outra mulher de cor clara. Estão sorrindo, não se relacionam entre si, mas olham para o usuário como sinal de demanda ou de convite aos leitores a navegarem pelo site.

Ao explorar o conteúdo pronto disponibilizado pela plataforma, há atividades que podem contribuir para uma aprendizagem decolonial e emancipatória por meio de tópicos que propiciam este viés, como, por exemplo, os disponibilizados pela *World Health Organization*, *Climate Change and your Health* e *Misinformation*. Embora grande parte do que é oferecido pelo *Kahoot* seja gratuito, há a possibilidade de compra de materiais pedagógicos adicionais. Propicia também a comercialização de materiais pedagógicos por qualquer curador, de qualquer parte do mundo, no espaço *Marketplace*, caso haja interesse de quem os produz. Há ainda um local para que os *kahoots* produzidos por qualquer tipo de curadoria possam ser hospedados e compartilhados.

Em suma, os dois multis são incorporados à página inicial do *Kahoot* que conta com os modos semióticos que vão muito além do modo verbal, explorando combinações multimodais próprias dos textos contemporâneos. A página reverbera, pois, os preceitos da Semiótica Social, dado que, como afirma Kress, “[...] a tela é agora o lugar predominante dos textos; é o local que molda a imaginação da geração atual em torno da comunicação. A tela é o lugar do visual, da **imagem** [...]” (2003, p. 166). Quanto à diversidade, não só as imagens refletem etnias e gêneros diferentes, como também o conteúdo que considera contextos e assuntos variados para atender aos objetivos de uma aprendizagem que foca no que é diferente, não se restringindo àqueles desenvolvidos em ambientes educacionais convencionais que, muitas vezes, não tratam de temas sociais que incitam a discussão e tomada de decisões para o bem comum da sociedade.

Uma análise panorâmica das atividades de aprendizagem propostas nos *kahoots* revela que elas seguem o *design* da página inicial por combinarem os modos semióticos em paisagens multimodais atraentes, que podem estimular a curiosidade, cujos significados podem ser construídos pelos aprendizes iniciantes de inglês com relativa facilidade. Ao trilharem o percurso de uma leitura multimodal por meio dos elementos de saliência como, por exemplo, molduras,

títulos e subtítulos, os diferentes tipos e tamanhos de fontes e suas cores, imagens que representam participantes humanos e objetos, os aprendizes de inglês podem se beneficiar de todos esses elementos para navegar com desenvoltura e resolver as atividades com apoio de colegas e do próprio professor. Além disso, há um grande incentivo ao uso de recursos multimídia para a criação, edição e compartilhamento do que foi criado pelos alunos por meio de outras redes sociais e pelo envio de *links*. Nesse processo de criar e recriar, editar e reeditar, retextualizar e ressemiotizar, os alunos, aprendentes de inglês por meio de conteúdos diversos, assumem uma postura ativa, além de aprenderem colaborativamente. Tornam-se, pois, *designers* críticos de suas próprias aprendizagens (Kalantziz; Cope; Pinheiro, 2020) por meio de temas diversificados e socialmente relevantes que precisam ser cotejados com a realidade local brasileira.

5.3 Uma das coleções de *Kahoots*

A coleção intitulada *Phenomenal black women in history: Harriet Tubman and Wangari Maathai* (Fig. 10), foi escolhida por nós pelo seu tema que realça uma etnia altamente discriminada, especialmente no Brasil, e por focar na diversidade pela escolha de uma estadunidense e uma queniana para relatar a história de negras “rebeldes” e ainda pela possibilidade de relacionar a rebeldia delas com a de algumas mulheres negras brasileiras como, por exemplo, Luíza Mahin, Esperança Garcia, Antonieta de Marros, Maria Firmina Reis, entre outras. Embora esta coleção não seja grátis e vendida a três dólares, a escolha se justifica por ser este conjunto de *Kahoots* orientado pelos princípios de uma cidadania plena que incluem o respeito e valorização da diversidade, um dos aspectos dos multiletramentos. Assim esclarecem os produtores do material na página inicial:

[n]esta série de lições, os alunos mergulharão no passado e no presente para aprender as histórias de vida inspiradoras da lutadora pela liberdade, Harriet Tubman, e da parlamentar e ativista Stacey Abrams. O áudio, as perguntas para discussão e os questionários [*quizzes*] *Kahoot* reforçam os temas de resiliência, perseverança, ousadia, criatividade e inovação que representam estas duas mulheres.

Figura 10 – Homepage: *Kahoot* sobre mulheres negras rebeldes



Fonte: <https://create.kahoot.it/profiles/837afbe8-85c2-449a-8b1f-98b6bad9445a>

Além da construção de conhecimentos sobre diversidade, numa perspectiva decolonial por integrar temas como resiliência, perseverança, ousadia, criatividade, inovação e transgressão, o conjunto de *kahoots* incorpora combinações multimodais em suas páginas para expressar significados, onde o verbal é um dos modos semióticos e nunca o preponderante. Além disso, há diferentes maneiras de envolvimento do aprendiz com os *kahoots* como, por exemplo, por meio de *quizzes*, de áudios e sua compreensão, e de gravação de mensagens e em pesquisas na internet sobre as duas mulheres negras em foco. Neste *link*¹ é possível assistir ao vídeo no *You Tube* com o discurso de Wangari Maathai quando recebeu o Prêmio Nobel da Paz, em 2004. Na referida coleção *kahoot* sobre Harriet Tubman e Wangari Maathai, há um áudio que incentiva os alunos a conhecer um pouco mais da vida de Tubamn e sua relação estreita com os esforços desesperados da população afro-americana para escapar da escravidão, principalmente pelo espaço denominado *underground railroad* por meio do qual os escravos ganhavam sua liberdade.

Em síntese, nossa análise revela que os dois “multis” dos multiletramentos são desenvolvidos apropriadamente em grande parte

¹ https://www.youtube.com/watch?v=dZap_QlwlKw

desta coleção de *Kahoots* disponíveis na plataforma numa perspectiva decolonial e emancipatória. Ademais, suas características de gamificação podem contribuir para a aprendizagem por engajar os alunos, pelo *feedback* imediato e pela competição estabelecida entre os participantes. Notamos, porém, pouco incentivo ao uso de recursos digitais externos à plataforma, como, por exemplo, *padlets*², *Wordwall*³, *Voki*⁴, entre outros, para ampliar o papel agentivo dos alunos, na criação de artefatos culturais e na colaboração entre eles.

5.4 *Kahoots* e a geração “P”

Por serem ativos e dinâmicos capazes de aprender por meio de outros recursos para além daqueles disponíveis na sala de aula e do livro didático, os aprendizes de hoje atuam no meio digital com total desenvoltura. São inovadores e constroem conhecimento por meio da interação com os outros colegas e da integração de recursos digitais, especialmente os móveis, tanto em ambientes formais ou informais de aprendizagem. Fazem uso das redes sociais para se comunicar e, com isso, expandem suas práticas de letramento para além do letramento tradicional da forma escrita.

Nossa análise revela que o *Kahoot* é uma plataforma apropriada para esta geração de aprendizes que colabora on-line para, entre outros objetivos, aprender mais, atuar em equipes para a solução de problemas, revelando frequentemente muita perspicácia e curiosidade sobre o mundo ao seu redor. A gamificação de suas atividades, especialmente pelo estabelecimento de um tempo específico para a sua realização e o *feedback* imediato, torna-se um ponto atraente para o trabalho individual ou em grupos. Os resultados em *ranking* são um atrativo a mais, assim como o incentivo ao aprender mais e melhor por meio de pesquisas on-line customizadas ao tema sendo estudado. A importância de aprender

² Os *padlets* são quadros visuais para organizar e compartilhar conteúdo. Para explorar esta ferramenta, acesse o site: <https://padlet.com/site/product/howitworks>.

³ Trata-se de uma plataforma que auxilia o professor a criar atividades personalizadas para a sala de aula. Para explorar essa ferramenta, acesso o site: <https://wordwall.net/pt>.

⁴ De acordo com o site oficial dessa plataforma <https://www.voki.com/site/aboutVoki>, o *Voki* é uma ferramenta de apresentação animada educacional que permite que professores e alunos criem personagens para aprimorar a instrução, o engajamento e a compreensão das lições.

uns com os outros encaixa-se perfeitamente às estratégias de gamificação pelo meio digital que facilita a criação de comunidades colaborativas de aprendizagem, pois, como afirma Freire (1987, p. 68, “[n]inguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo”.

A gamificação enfatiza o lúdico ao promover ambientes interativos nos quais os alunos se engajam em propostas educacionais atraentes que estimulam o prazer pelo aprender, tendo em vista as características da geração “P”. Assim, os recursos digitais e a gamificação são utilizados como agentes transformadores das estratégias de ensino expositivo, utilizado ainda em muitas das escolas da educação básica, ressignificando-as para uma nova realidade educacional em que estamos inseridos na era contemporânea. Logo, por meio de atividades gamificadas, os alunos assumem a postura de *designers* do próprio conhecimento em detrimento de serem expostos a um conjunto de conhecimentos prontos, como geralmente é feito por instrução direta ou “educação bancária” (Freire, 1987) nas salas de aula da educação básica. Como *designers*, os aprendizes desenvolvem autonomia e assumem controle de sua própria aprendizagem, pois conseguem criar, compartilhar e resolver problemas da vida real por meio de espaços digitais que são comuns em suas vidas do dia a dia.

5.5 Kahoots e professores da geração “P”

Os próprios professores de inglês, tendo em vista a abordagem CLIL (Carrió-Pastor; Bellés-Fortuño, 2021) e a criação de projetos interdisciplinares, podem integrar a plataforma *Kahoot* às suas práticas pedagógicas para que, assim, os alunos da geração “P” possam ter oportunidades de interações com as mídias atuais e os novos caminhos de aprendizagem que se abrem pelos recursos digitais. Precisam engajá-los como construtores ativos de significados pela criação de ambientes de aprendizado enriquecedores e gamificados que incluem características lúdicas, como, por exemplo, tensão, competitividade, movimento, mudança, ritmo, entusiasmo, entre outras. A função pedagógica desses ambientes não se restringe ao prazer e ao envolvimento nas atividades propostas, mas abrange o desenvolvimento da cidadania e estratégias interpessoais, tais como, a promoção de valores éticos, hábitos culturais, respeito aos colegas e às regras, aceitação dos resultados, empatia, entre outros. São

importantes também como facilitadores na formação de conceitos e no estabelecimento das relações lógicas existentes entre eles pelos alunos.

É relevante ainda que os professores de inglês criem ambientes de colaboração para si próprios por meio do compartilhamento dos *kahoots* que produzem no espaço *Host Kahoot*, podendo, desse modo, transformá-lo em um ambiente de colaboração que inclui vários *kahoots* que podem ser adequados a outras situações de ensino, ressignificados ou ressemiotizados. Como sugerem Kalantzis, Cope e Pinheiro (2020, p. 28), os professores da era sem fronteiras da atualidade, não podem “fechar a porta” de suas salas e se restringirem a trabalhos individuais, em seus próprios contextos de atuação, mas devem imergir em uma “cultura profissional de suporte”,

[...] compartilhando seus projetos de aprendizagem com os colegas, reutilizando e adaptando os [...] de outros professores, participando da elaboração de projetos coletivos, revisando projetos de aprendizagem de seus pares, ensinando em equipe para diferentes turmas (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020, p. 28).

Na era atual de mudanças e cada vez mais digital e visual na qual nossos alunos relutam em interagir com textos tradicionais produzidos por uma combinação fraca e pouco atraente de recursos multimodais, a integração de recursos como o *Kahoot* será sempre benéfica ao processo de ensino e aprendizagem e ao protagonismo do aluno, um aspecto muito enfatizado na BNCC (2018). Tais tipos de recursos são decididamente sociais e ricos em oportunidades de aprendizado colaborativo. Ao considerarmos as dez competências gerais da Educação Básica previstas na BNCC (2018)⁵, podemos afirmar que todas elas podem ser desenvolvidas pela integração de plataformas gamificadas como o *Kahoot*. Especialmente relevante é a competência que aborda o enfrentamento do racismo estrutural no Brasil:

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões, com base nos conhecimentos construídos na escola, segundo princípios éticos democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários (Competência Geral 10, Brasil, 2018, p. 10).

⁵ As dez competências gerais para a Educação Básica previstas na BNCC (2018) podem ser acessadas pelo *link*: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#introducao>.

6 Finalizando

O mundo mudou e se tornou digital, os textos são multimodais, a comunicação humana é cada vez mais visual, a geração de alunos é a “P”, os professores são orquestradores do aprendizado. Logo, a escola da educação básica precisa acompanhar este conjunto de mudanças cada vez mais crescentes. Há espaço para os livros e as bibliotecas, mas há espaço para o digital com suas atividades gamificadas que encantam os nossos alunos. Uma plataforma como o *Kahoot* e várias outras podem ser integradas ao processo de ensino na educação básica brasileira para uma educação integral que mesclam os dois contextos, o digital e o presencial.

As práticas pedagógicas decoloniais e emancipatórias distanciam-se da lógica bancária da transmissão de conhecimento para promoverem o agenciamento dos alunos no processo de construir saberes de maneira criativa, democrática e autônoma. Assim, o foco deve recair na formação cidadã e crítica para que os alunos atuem como agentes transformadores da sociedade.

Quanto à geração “P” de alunos brasileiros, destacamos que é necessário ter em mente que eles querem ser respeitados em seus conhecimentos digitais, querem criar e publicar conteúdo com as ferramentas do seu tempo, querem trabalhar em grupos e compartilhar, querem competir uns com os outros, querem um aprender real para o mundo de hoje (Prensky, 2010). Logo, os professores de inglês precisam entrar em sintonia com eles e criar parcerias para que eles tomem as iniciativas e sejam responsáveis pelo próprio aprender.

Salientamos ainda que o processo educativo em inglês deve impulsionar a paixão dos alunos pelo que fazem para aprender. O desenvolvimento dos multiletramentos, aliado à consciência crítica e ao fazer decolonial e emancipatório podem contribuir para que a educação básica seja um período de criatividade e dinamismo no processo de construção de saberes por meio da língua inglesa. Assim, os alunos serão capazes de desenvolver o raciocínio, trabalhar em grupos e compartilhar, sendo que os sucessos de aprendizagem dar-lhes-ão a sensação de prazer e de dever cumprido e de jogo vencido.

Declaração de autoria

Escrita compartilhada entre as duas autoras que agiram em colaboração na organização multimodal e na construção argumentativa de todo o artigo.

Referências

ALMEIDA, R. Movimentos decoloniais nas aulas de língua inglesa: uma proposta de percurso didático sobre o “Dia do Índio”. *Revista Humanidades e Inovação*. Palmas, v. 9, n. 9, p. 127-142, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 10 de jul. 2024.

CARRIÓ-PASTOR, M. L.; BELLÉS-FORTUÑO, B. Teaching Language and Content in Multicultural and Multilingual Classrooms CLIL and EMI Approaches. *Language Value*. Switzerland, v. 14, n. 2, p. 132-136, 2021. DOI: <https://doi.org/10.6035/languagev.6191>

CRYSTAL, D. *Language and the Internet*. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

DIAS, R. Multimodalidade e multiletramento: novas identidades para os textos, novas formas de ensinar inglês. In: SILVA, K. A. da.; ARAÚJO, J. (orgs.). *Letramentos, discursos midiáticos e identidades: novas perspectivas*. Pontes Editora, 2015, p. 305-325.

DIAS, R. Entrevista. *Polifonia*, Cuiabá-MT, v. 25, n. 37.1, p. 160-170, 2018.

FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. 2ed. Palgrave Macmillan, 2014.

GUALBERTO, C. L.; SANTOS, Z. B. dos. Multimodalidade no contexto brasileiro: um estado de arte. *D.E.L.T.A.*, v. 35, n. 2, p.1-30, 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1678-460X2019>

HODGE, R; KRESS, G. *Social Semiotics*. 1. ed. New York: Cornell University Press, 1988.

KALANTZIS, M.; COPE, B.; PINHEIRO, P. *Letramentos*. Trad. Petrilson Pinheiro. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2020.

KRESS, G. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. London/NV: Routledge, 2010.

KRESS, G. *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge, 2003.

MARCONI, M. A. de; LAKATOS, E. M. *Fundamentos da Metodologia Científica*. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

PRENSKY, M. *Teaching digital natives: partnering for real learning*. 1. ed. Corwin, 2010.

THE NEW LONDON GROUP MANIFESTO. *A pedagogy of multiliteracies: designing social futures*. vol. 66. Spring: Harvard Educational Review, 1996.