



## LETRAMENTO CRÍTICO NA PLATAFORMA *KAHOOT*: A FERRAMENTA *QUIZ*

Iasmin Maia Pedro

*Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)*

### RESUMO

Este trabalho tem por objetivo apresentar um recorte de análise da plataforma Kahoot, como parte de um corpus maior que leva em conta seu (não) propiciamento para a construção de pedagogias críticas no ensino de língua inglesa. O trabalho está sustentado na perspectiva teórica do letramento crítico, critical literacy education (JANKS, 2013), a partir da qual foram analisados dois jogos do tipo quiz, um dos que compõem a estrutura da Kahoot, filtrados pelo nome da escritora contemporânea Chimamanda Ngozi Adichie – reconhecida por sua luta frente às causas sociais, como o preconceito, o racismo e o papel da mulher na sociedade. Desse modo, foi possível direcionar o olhar para a aprendizagem baseada nos letramentos críticos, alinhado à reconfiguração da concepção educacional baseada em modelos individualistas de leitura e escrita, de forma a integrar os aspectos culturais, as teorias do discurso, as práticas textuais e uma pedagogia crítica da sala de aula (LUKE, 1997). Buscou-se também levantar reflexões sobre o uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) na educação, voltadas para o propiciamento - affordance (MCLOUGHLIN; LEE, 2007) e o uso de recursos digitais. Identificou-se, então, que as affordances dos jogos, por si só, são limitadas para o desenvolvimento do letramento crítico, pois, apesar da temática tender à criticidade, suas atividades são ainda restritas à decodificação da língua. Isso ilustra o aspecto mercadológico do ensino de língua inglesa, enquanto ferramenta tecnológica propiciada pela globalização, nos termos da gamificação de ambientes de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Letramento Crítico; Kahoot; Propiciamento.

### ABSTRACT

This article aims to present a clipping of Kahoot platform's analysis, as part of a larger corpus that takes into account its (not) potential for the construction of critical pedagogies in English language teaching. The article is supported by the theoretical perspective of critical literacy education (JANKS, 2013), from which it was analyzed two Quiz games, one of the Kahoot's tools, filtered by the name of the contemporary writer Chimamanda Ngozi Adichie – recognized for her fight against prejudice, racism and the women role in society. Thus, it was already possible to direct the gaze to learn based on critical literacies, aligning with the reconfiguration of individualist reading and writing models of education, in order to integrate the social aspects, the theories of discourse, the textual practices and the classroom critical pedagogy (LUKE, 1997). It was also pursued to raise reflections about the use of Information and Communications Technology (ICT), focused on affordance (LEE; MCLOUGHLIN, 2007) and the use of digital resources in educational environments. It was identified that the affordances of the games alone are limited for the development of critical literacy, because, despite the theme tending to critic, their activities are still restricted to the language decoding. This is the marketing aspect of English language teaching as a technological tool provided by globalization, in terms of gamification of learning environments.

**Keywords:** Critical Literacy; Kahoot; Affordance.

**Iasmin Maia Pedro** é graduanda do curso de Letras - Português e Inglês da UFMS/FAALC.

E-mail: [iasminmaia98@hotmail.com](mailto:iasminmaia98@hotmail.com)



## INTRODUÇÃO

Os pressupostos teórico-metodológicos da linguística aplicada (LA), sob uma perspectiva de transformação disciplinar (KUMARAVADIVELU, 2006), direcionada à contemporaneidade, propicia olhar para os desafios postos na era da globalização, sobretudo no campo do ensino de língua inglesa, fatores caros às pedagogias críticas, pós-modernas e pós-coloniais. Assim, a pedagogia crítica é capaz de “relacionar a palavra com o mundo, a linguagem com a vida” (KUMARAVADIVELU, 2006, p. 137) e os estudiosos dessa área dão destaque para “o modo como o poder político, a estrutura social, o domínio e a desigualdade são representados, reproduzidos e contraditados no uso da linguagem” (KUMARAVADIVELU, 2006, p. 137). E, pensando no ensino de línguas, o inglês é considerado a língua da globalização (KUMARAVADIVELU, 2006), uma visão que torna possível ressaltar relações de poder, por meio de um olhar para a língua como sistema e não como discurso - movendo-se para uma abordagem pós-moderna de aprendizagem.

Luke (2012) retrata que as relações humanas, a sociedade e a liberdade são dependentes do fluxo livre de conhecimento. Tal aspecto remete à predominância do poder e do controle de informações fechados a determinadas instâncias de poder que, para que se sobressaia a sua hegemonia, o fluxo contínuo de conhecimento é quebrado. Tal perspectiva está relacionada ao tipo de aprendizagem oficial a ser ofertado nas escolas. Nessa oferta de conteúdo para pensar sua promoção em relação ao uso de tecnologias como forma de analisar, criticar, reler normas e sistemas hegemônicos na sociedade em que o aluno se insere entra o termo letramento e o letramento crítico. Assim, uma abordagem significativa à prática de ensino baseada no contexto proposto por Luke (2012) combina

elementos sociais, políticos e culturais, além de como tais aspectos perpassam os textos e os discursos, em qual lugar, para quem é dirigido e servindo aos interesses de quem, ainda segundo o mesmo autor.

Plataformas e aplicativos digitais de ensino de língua, como a *Kahoot*, por exemplo, possibilitam a criação de jogos ou a utilização de outros já prontos, por alunos, individualmente, ou com mediação do professor. No site, o professor pode realizar um cadastro para ter acesso às ferramentas, escolher ou criar o seu jogo e disponibilizar o código para que o aluno participe da partida. Para que isso ocorra, é necessário que o docente utilize algum recurso, como datashow ou lousa digital, para que todos os estudantes possam visualizar as perguntas e ver os acertos e erros em forma de gráfico. Do mesmo modo, estes precisam ter um dispositivo eletrônico, como um celular ou semelhante, para responder as perguntas.

O uso de recursos como a *Kahoot*, em curso de idioma de língua inglesa (L2), tem sido ferramenta no desenvolvimento do processo de aprendizagem. Porém, como mencionado em Pedro e Biondo (2019) a partir do levantamento teórico de artigos recentes a respeito da plataforma de jogos educativos *Kahoot-Bottentuit Jr* (2017); Gazotti-Vallim, Gomes, Fischer (2017) – notou-se que a perspectiva utilizada na maioria das pesquisas ainda se detém na importância do uso de recursos tecnológicos para a aprendizagem, em específico quando se trata de jogos e a partir do conceito de “gamificação” (ALVES, 2015), voltado para a possibilidade de ambientes de engajamento e motivação de aprendizagem.

Considerando a necessidade de que se construa uma aprendizagem crítico-reflexiva, capaz não apenas de ler o que lhe é ofertado de forma crítica, mas a partir de seu lugar, ou seja, de seu contexto originado na coletividade sócio-histórico (MENEZES DE SOUZA, 2011), como



“agente capaz de identificar e de lidar com as relações de poder, com a diversidade, o acesso, o *design* e o *redesign* das sociedades e suas problemáticas atuais criticamente” (PEDRO; BIONDO, 2019, p. 65) foi identificada a importância de olhar para a plataforma com outra visão. Dessa forma, este trabalho tem por objetivo apresentar um recorte da análise da *Kahoot*, como parte de um *corpus* maior que leva em conta seu (não) propiciamento para a construção de pedagogias críticas no ensino de língua inglesa, à luz da perspectiva teórica do letramento crítico, *critical literacy education* (JANKS, 2013).

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 LETRAMENTOS CRÍTICOS

Para Janks (2013), os letramentos críticos são embasados em quatro dimensões –o poder, a diversidade, o acesso e o design/redesign – que funcionam em conjunto e são

organizadas a partir de uma leitura cuidadosa da literatura em uma série de áreas relacionadas à educação - anti-racismo, branquitude, feminismo, pós-colonialismo, orientação sexual, linguística crítica, pedagogia crítica, abordagens socioculturais e críticas para letramento e análise crítica do discurso. (JANKS, 2013.p.225. Tradução nossa)<sup>1</sup>.

Dessa forma, a aprendizagem do aluno é embasada pela sua configuração (design), ou seja, pela apreensão do conhecimento, mas também reconfigurada (redesign) a partir de

uma realidade sócio-histórica, enquanto indivíduo que possui uma formação social e cultura próprias. Por isso é pertinente às pedagogias críticas considerar aspectos de racismo, feminismo e orientação sexual, caros aos discursos e análises críticas da sociedade. Ainda sobre esses aspectos, Luke (2012) traça uma linha a respeito das concepções teóricas freirianas, perpassando por outras pedagogias críticas e pela análise do discurso para, dessa forma, estabelecer a necessidade das acepções críticas de letramento para uma natureza de textos (em seu sentido amplo) cada vez mais complexos, pois “o termo letramento crítico refere-se ao uso de tecnologias de impressão e outros meios de comunicação para analisar, criticar e transformar normas, sistemas de regras e práticas, governando os campos sociais da vida cotidiana” (LUKE, 2012, p. 5. Tradução nossa)<sup>2</sup>, não só a leitura e escrita de textos por si só.

Luke (2012), sob uma perspectiva freiriana, aponta também, que a escola era baseada em um sistema educacional que desconsidera o contexto no qual o aluno está inserido, o que ainda é vigente, por vezes, na atualidade. Esse tipo de pedagogia defendia uma abordagem dialógica de letramento, que vai à contramão das relações binárias entre professor e aprendiz, por exemplo. Essa aprendizagem dependia de uma troca recíproca, com as devidas ressalvas, em que ambos aluno e professor participavam do processo de ensino, somando um ao outro, não refletindo um poder que se sobressai e diminui a importância do outro. É o que Derrida (1978 apud LUKE, 2012) trata como *desconstrução* e *reconstrução*, em

<sup>1</sup> “This framework includes four dimensions: power, diversity, access and design/redesign distilled from a careful reading of the literature in a range of related areas as they pertain to education – anti-racism, whiteness, feminism, post-colonialism, sexual orientation, critical linguistics, critical pedagogy, socio-cultural and critical approaches to literacy and critical discourse analysis. While the dimensions themselves are not new, what is new is the theorization of their interdependence. This was

achieved by considering the effects of focusing on any one of these dimensions without any one of the other dimensions.” (JANKS, 2013. p. 225)

<sup>2</sup> “The term critical literacy refers to use of the technologies of print and other media of communication to analyze, critique, and transform the norms, rule systems, and practices governing the social fields of everyday life.” (LUKE, 2012. p. 5)



uma concepção pós-estruturalista que vai contra a interpretação definitiva dos textos, incapaz de permitir a troca professor/aluno; e Foucault (1972 apud LUKE, 2012) aborda como o potencial das oposições binárias de obscurecer os discursos.

Assim, essas concepções de ensino, em compromisso com o significado do texto e seus multimodos de ressignificação, com a ideologia e com o discurso, alertam para a crítica ideológica e para a análise cultural como chaves para uma educação inclusiva, atenta à exclusão e à marginalização das minorias, apta a ler, criticamente, os efeitos do capitalismo, colonialismo e relações econômicas de poder (LUKE, 2012), fatores que podem ser evidenciados em contramão a algumas práticas do ensino de língua inglesa na globalização, como as que embasam os ambientes gamificados.

## 2.2 GAMIFICAÇÃO

A gamificação refere-se à ação de “aprender a partir dos *games*, encontrar elementos dos *games* que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real” (ALVES, 2015, p.30). Diferentemente das perspectivas críticas de aprendizagem, nesse ambiente os aspectos conteudísticos e a resolução de problemas, baseado em metodologias ativas, são evidenciados e, não necessariamente, caminham para o questionamento de sistemas hegemônicos e aspectos sociais custosos aos letramentos críticos.

Para Alves (2015), essa é uma das metodologias mais recorrentes nos últimos anos, surgiu, como atualmente é conhecida, em 2003 e é atribuída a Nick Pelling, programador de computadores, nascido na Inglaterra. O conceito, ainda conforme a autora, toma por base a aprendizagem de conteúdo, por meio da diversão que permite a motivação do aprendiz e promove seu engajamento frente à atividade de

*game*. Assim, a promoção de ambientes gamificados tem por objetivo o alcance de resultados de aprendizagem a nível de conteúdo, diretamente ligada à motivação dos indivíduos pela utilização de elementos de design de games, como por exemplo, o fato de os alunos serem nomeados como *avatares* (personagens de alguns jogos tradicionais) e terem que cumprir missões (atividades de sala) para subir de nível. Dessa forma, tal conceito auxilia em uma leitura crítica a respeito do que se tratam os ambientes de *games*. Assim,

Estar baseado em games implica na construção de um sistema no qual aprendizes, jogadores ou consumidores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras claras, interagindo e aceitando feedback com o alcance de resultados quantificáveis e com a presença de reações emocionais. (ALVES, 2015, p. 27)

Vale ressaltar que esse contexto é utilizado não só em ambientes escolares, mas também como ferramenta de treinamento ou marketing de empresas para o seu desenvolvimento e divulgação, o que evidencia uma relação mercadológica entre tecnologia e/ou ambientes gamificados com o ensino baseado nestes moldes, uma vez que essa prática é “originada como método aplicado em programas de marketing e aplicações para web, com a finalidade de motivar, engajar e fidelizar clientes e usuários” (FARDO, 2013, p.2). Pode ser encontrado, sob essa visada empresarial, em aplicativos ou sites como a Fitocracy, de atividades físicas nomeadas pelas marcas que o patrocinam, como a RedBull; Smiles (Gol), de milhagem de linhas aéreas; e NRC (Nike Running Club), de corrida. Porém atinge também o ambiente educacional por meio de plataformas como a Kahoot, além do Duolingo e Quizizz.



## 2.3 GLOBALIZAÇÃO

O conceito de globalização possui diferentes definições, mas para Mignolo (1998 apud KUMARAVADIVELU, 2006) ele corresponde a três estágios: “as bandeiras do cristianismo (ou seja, as colonizações espanholas e portuguesas), a missão civilizadora (ou seja, as colonizações britânicas e francesas) e o desenvolvimento/modernização (ou seja, o imperialismo dos Estados Unidos)” (MIGNOLO, 1998, p. 36 apud KUMARAVADIVELU, 2006, p. 130). Isso reflete em sua fase atual, com diferenças, mas intenções semelhantes, que diminuem a distância espacial, temporal e fronteiriça:

*A distância espacial está diminuindo.* As vidas das pessoas – seus empregos, salários e saúde – são afetados por acontecimentos que no outro lado do mundo, frequentemente por acontecimentos que desconhecem.

*A distância temporal está diminuindo.* Os mercados e as tecnologias agora mudam com uma velocidade sem precedente, com atos distantes ocorrendo no tempo real, com impactos nas vidas das pessoas que vivem longe.

*As fronteiras estão desaparecendo.* As fronteiras nacionais estão se dissolvendo, não somente em termos de comércio, capital e informação, mas também em relação a ideias, normas, culturas e valores.

Isso significa que as vidas econômicas e culturais das pessoas no mundo todo estão mais intensa e imediatamente interligadas, de um modo que nunca ocorreu (KUMARAVADIVELU, 2006, p. 131).

Essa diminuição das distâncias mascara a soberania de instâncias de poder, por se tratar de um conceito “comunicacional, que alternativamente mascara e transmite significados culturais e econômicos” (JAMESON, 1998, p. 55 apud KUMARAVADIVELU, 2006, p. 131), o que faz com a língua inglesa, pela “hegemonia” norte americana e uma culturalização global frente à

disseminação de marcas, aspectos culturais e econômicos, torne-se a língua da globalização.

Outro aspecto para redução dessas fronteiras nacionais são as tecnologias digitais que atreladas ao ensino de língua inglesa, por vezes, são utilizadas como instrumento para reforçar uma ideia de língua que funciona por si só, não como instrumento ideológico e de agir social, e, no que se refere ao uso de ferramentas digitais, essas passam a serem instrumentos de ressignificação (JANKS, 2013) para o letramento crítico e não para a promoção de letramento grafocêntrico por meio de outras tecnologias, consideradas não tradicionais.

## 3 METODOLOGIA

Foram analisados dois jogos do tipo *quiz*, um dos que compõem a estrutura da *Kahoot*, filtrados pelo nome da escritora contemporânea Chimamanda Ngozi Adichie – “reconhecida por sua luta frente às causas sociais, como o preconceito, o racismo e o papel da mulher na sociedade” (PEDRO; BIONDO, 2019.p. 71). Ao utilizar o nome da escritora como tema de pesquisa na plataforma, entende-se que a proximidade com a aprendizagem baseada nos letramentos críticos seria maior, pois seria possível alinhar o uso do jogo à reconfiguração da perspectiva educacional baseada em modelos individualistas de leitura e escrita, de forma a integrar os elementos de uma pedagogia crítica da sala de aula. A partir dessa análise, foi possível também levantar reflexões sobre o propiciamento da *Kahoot* nos termos das teorias contemporâneas sobre o uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) e o de recursos digitais.

Para a análise das ferramentas, utilizou-se o conceito de *affordances* (MCLOUGHLIN; LEE, 2007), aqui traduzido como propiciamento (PAIVA, 2009) para discussão sobre a plataforma enquanto tecnologia utilizada para aprendizagem, pois “uma *affordance* é uma ação que pode ser potencialmente executada



por um indivíduo em seu ambiente, utilizando uma determinada ferramenta” (MCLOUGHLIN; LEE, 2007, p. 666. Tradução nossa), já que a *Kahoot* é uma ferramenta que possui recursos diversos e pode ser inserida em ambientes de ensino, tanto por professores quanto por alunos, pois, por vezes, está relacionada à criação de ambientes gamificados (ALVES, 2015) por possuir “propiciamentos que lhes estimulem a agir, seja pela interação com outros falantes, seja pela emoção estética, seja pela ludicidade, ou pela busca de informação” (PAIVA, 2009, s/p). Contudo, aqui, buscou-se olhar para os propiciamentos da ferramenta *Quiz* com relação ao letramento crítico, em um ambiente globalizado, no qual está inserido o sistema de ensino baseado em gamificação.

## 4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

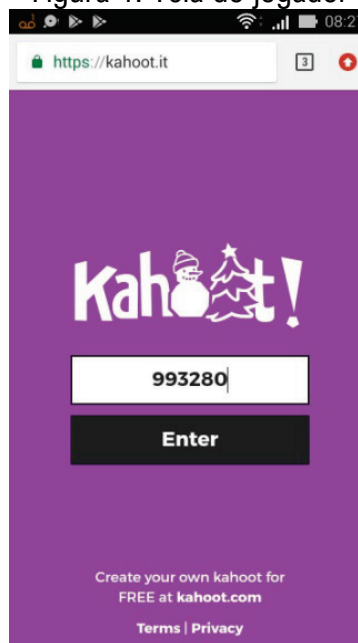
### 4.1 A PLATAFORMA *KAHOOT*

A plataforma *Kahoot*<sup>3</sup> é um site de jogos educativos sobre diversos conteúdos, em que é possível encontrar um jogo pronto, por meio de filtros (tipo de jogo, criado por, idioma) ou criar o seu próprio jogo. Os tipos de jogo são: *quiz* (de pergunta ou respostas); *jumble* (para ordenar sentenças), *discussion* (um tópico com tempo determinado para a discussão) ou *survey* (diagnóstico de aprendizagem). Já os perfis possíveis são: aluno, professor, empresários ou perfil social. Por meio dessa última informação, é possível pensar que a possibilidade de a plataforma ser utilizada em contextos empresariais, já é um primeiro indício da sua relação com a criação de ambientes gamificados, uma vez que, segundo Alves

(2015), essa ambientação também é utilizada como estratégia de marketing e formação de funcionários em contextos de empresas.

Para utilizar a plataforma em um ambiente de sala de aula, são necessários dois dispositivos com acesso à internet, um para quem está jogando e outro para quem vai controlar o jogo. O professor disponibilizará o código do jogo que o aluno irá digitar em sua tela e escolher se deseja que os estudantes joguem individualmente ou em grupos. Na maioria dos jogos, com exceção do *discussion*, há respostas certas, mas todos eles possuem tempo determinado para cumprir a tarefa, assim, vence o jogo quem obtiver o maior número de acertos e em menor tempo.

Figura 1: Tela do jogador

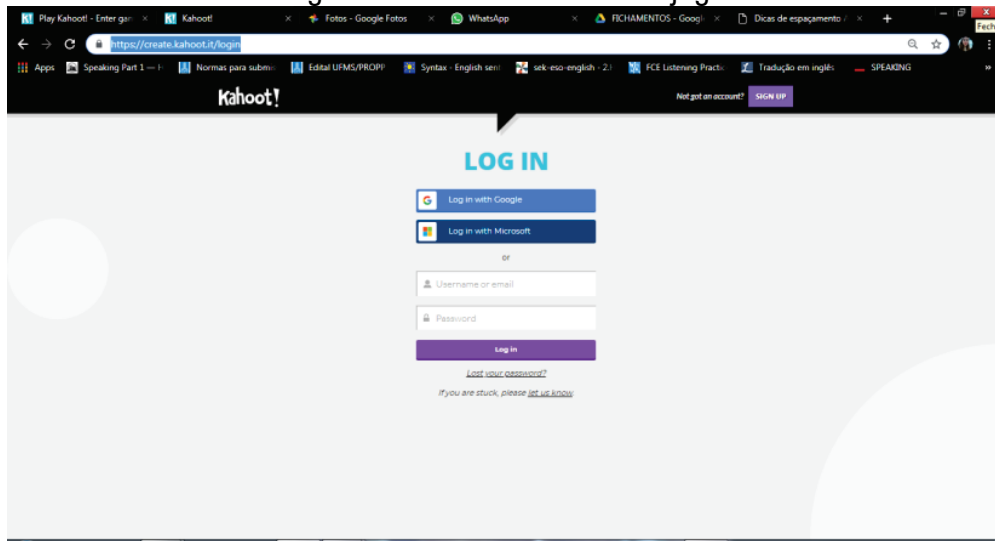


Fonte: Plataforma *Kahoot*

<sup>3</sup> O acesso ao jogo se dá em: <https://kahoot.it/>. Já para criar uma conta é em: <https://create.kahoot.it/>.



Figura 2: Tela do condutor do jogo



Fonte: Plataforma Kahoot

#### 4.2 A FERRAMENTA QUIZ

Para a análise, foi feito um recorte de um *corpus* maior por Pedro e Biondo (2019). Assim, o jogo foi filtrado como professor, do tipo *quiz*, em inglês, pelo nome da escritora contemporânea de literatura de língua inglesa, Chimamanda Ngozie Adichie, como mencionado anteriormente. Foram analisados os dois primeiros jogos – um por se tratar do nome da escritora e o outro por ter como título uma de suas palestras, “The danger of a single story”<sup>4</sup>.

Em “Critical approaches to literacy”, Luke (1997) retrata a necessidade da reconfiguração da perspectiva educacional baseada em

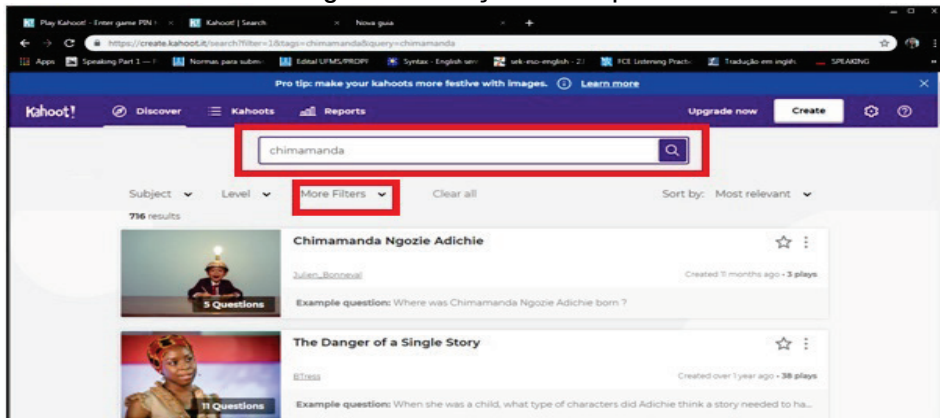
modelos individualistas para um tipo de pedagogia associada ao papel social do processo escolar, reconhecida como crítica por ser capaz de olhar as relações existentes entre poder, conhecimento e acesso a recursos, em um compromisso com a capacidade de reformular o ensino frente ao olhar para os grupos marginalizados da sociedade que foram excluídos do acesso aos textos e discursos dominados pelas instâncias de poder hegemônico. Tais fatores são relevantes quando se olha para a obra de Adichie, como escritora de literatura em língua inglesa, mulher, negra, imigrante e defensora de causas sociais.

<sup>4</sup> TED. Chimamanda Adichie: o perigo de uma única história. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=D9Ihs241zeg>. Acesso em: 30 out. 2019.



Figura 3: Seleção do corpus

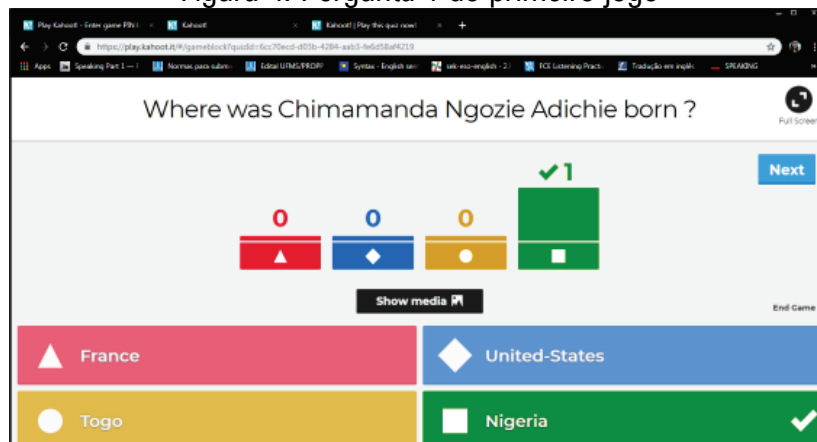


Fonte: Plataforma *Kahoot*

As perguntas do primeiro jogo eram de caráter biográfico, mas acenavam para as discussões sociais levantadas pela autora, como palestrante, como o papel da mulher na sociedade ou os estereótipos construídos

socialmente, porém ainda baseadas em mecanismos de perguntas e respostas certas (*quiz*), sem relação com a possibilidade de discussões e de levar em conta o contexto social do aluno.

Figura 4: Pergunta 1 do primeiro jogo

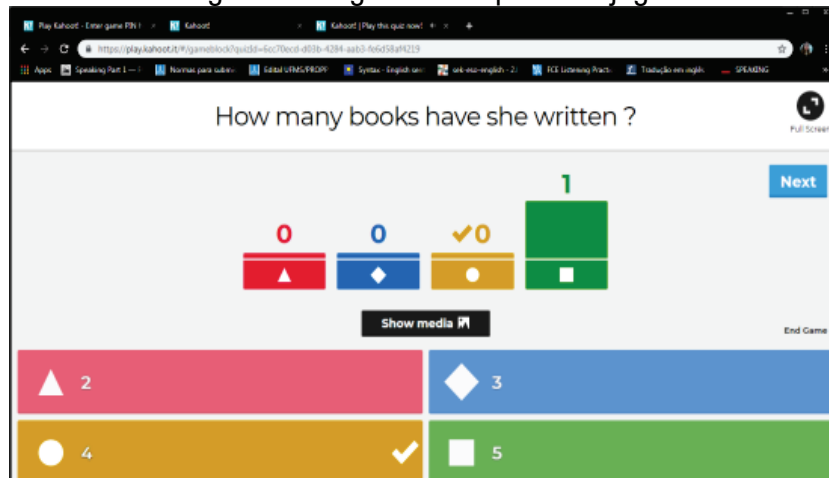


Fonte: Plataforma *Kahoot*



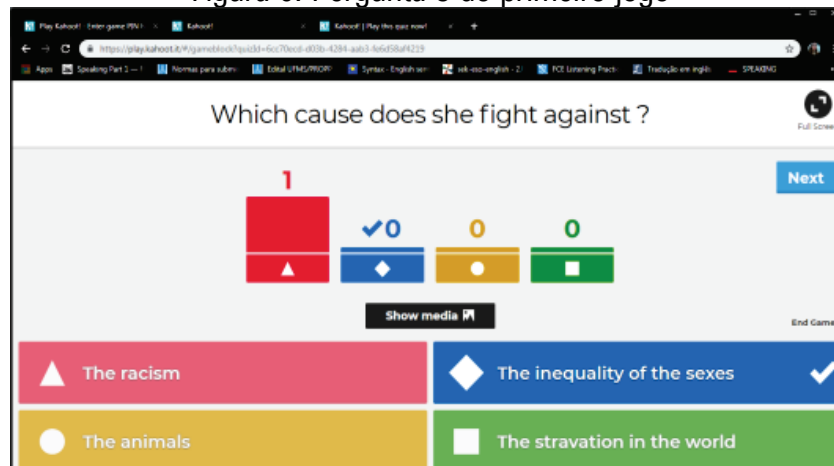


Figura 5: Pergunta 2 do primeiro jogo



Fonte: Plataforma Kahoot

Figura 6: Pergunta 3 do primeiro jogo



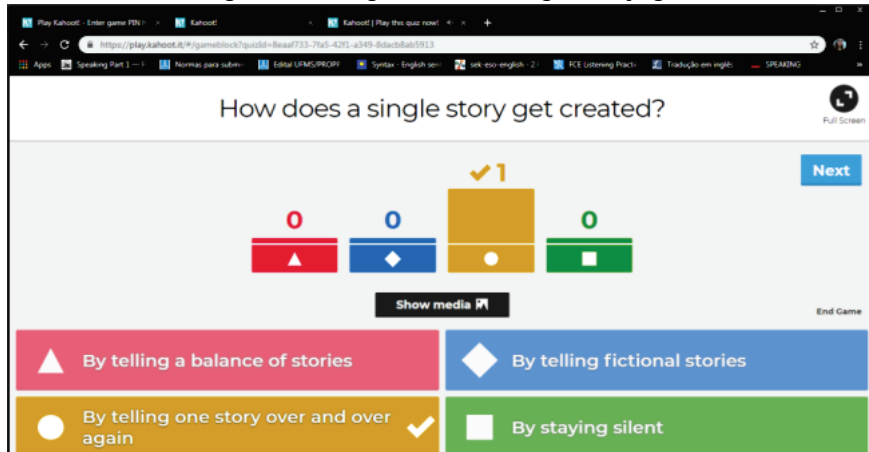
Fonte: Plataforma Kahoot

O segundo jogo, apesar de ser referente à palestra da escritora, possuía um caráter semelhante ao do jogo anterior. Por mais que a temática fosse pertinente, característica do contexto social de muitos alunos, pois trata de estereótipos construídos na sociedade, que a autora chama de histórias únicas, e como seus perigos afetam as pessoas que são estereotipadas, o jogo é baseado em respostas pré-determinadas como certas. Além de dois outros fatores: primeiro que muitas perguntas,

como é possível observar nas imagens seguintes, poderiam ter mais de uma resposta, a ser justificada por meio de argumentação, tendo em vista o contexto de cada aluno, mas, elas se limitam a decodificação de sentenças, ou seja, em decodificar a mensagem exibida no vídeo de Adichie; segundo que os alunos não poderiam responder as perguntas com a exatidão exigida sem assistir ao vídeo, mas poderiam refletir e questionar sobre a temática, mesmo sem vê-lo.

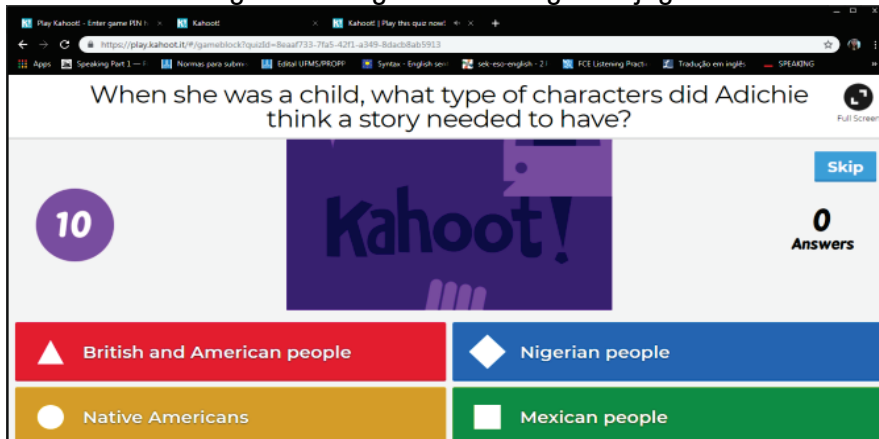


Figura 7: Pergunta 1 do segundo jogo



Fonte: Plataforma Kahoot

Figura 8: Pergunta 2 do segundo jogo



Fonte: Plataforma Kahoot

Figura 9: Pergunta 3 do segundo jogo



Fonte: Plataforma Kahoot



Dessa forma, a plataforma, dentro dos propiciamentos (PAIVA, 2009) da ferramenta *Quiz*, sem mecanismos externos, não garante a promoção do letramento crítico que, para Luke (2012) combina aspectos sociais, políticos e culturais na construção dos textos, além de “no caso da aprendizagem de uma língua estrangeira, entendo que uma forma de propiciamento que tem grande impacto no processo de aquisição é a relação do aprendiz com essa língua, ou seja, como ele percebe essa língua e como usa essa língua” (PAIVA, 2009, s/p). Se a relação do aprendiz se limita à estrutura da língua em um ambiente de engajamento e ludicidade, os aspectos sociais e políticos dessa aprendizagem ficam em segundo plano.

Tal fator é ressaltado na criação de ambientes baseados em games, para finalidade de não games, característicos da gamificação (ALVES, 2015), ambiente que ressalta o ensino baseado somente na decodificação de mensagem que, atrelada à ansia contemporânea pela tecnologia digital em sala de aula, permite que as escolas de idioma se destaquem e se disseminem (FORTES, 2013), fazendo da língua inglesa a língua da globalização (KUMARAVADIVELU, 2006), funcionando por si só, não como instrumento ideológico e ferramenta de ressignificação (JANKS, 2013) para o letramento crítico.

## CONCLUSÃO

Os propiciamentos dos dois jogos, por si só, são limitados para o desenvolvimento do letramento crítico, pois, apesar de a temática tender a isso, eles são, ainda, restritos a tradução e interpretação lexical de sentenças. Essas limitações (perguntas fechadas e respostas preestabelecidas como corretas ou incorretas) dos jogos “reforçam o aspecto mercadológico do ensino de língua inglesa, enquanto ferramenta tecnológica propiciada pela globalização, nos termos da gamificação de

ambientes de aprendizagem” (PEDRO; BIONDO, 2019, p. 83).

Então, levando em conta as discussões levantadas neste trabalho, pensou-se na pertinência de olhar para as práticas de ensino de língua inglesa, em um contexto de globalização, como um instrumento para ressaltar discursos de poder, mas também como meio de promover debates e criticidade dos alunos frente às sociedades vigentes na contemporaneidade que, somados às tecnologias digitais ou à criação de ambientes gamificados, vão depender do uso que se faz desses instrumentos em sala de aula, ou seja, para ressaltar o aspecto mercadológico do ensino de língua inglesa ou para permitir que o aluno entenda o ambiente de ensino e aprendizagem em que está inserido.

Tais aspectos evidenciam a importância do olhar direcionado ao papel das ferramentas digitais na aprendizagem de língua inglesa e como isso ressalta uma ideia de ensino de línguas específica. Dessa forma, é pertinente a continuidade das pesquisas sobre o aspecto mercadológico assumido pelo ensino de língua inglesa, sobre as plataformas digitais e a sua relação com os ambientes globalizados, característicos da contemporaneidade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BOTTENTUIT JR, J. B. O **aplicativo kahoot na educação**: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. Disponível em: [https://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/53672502/selection.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1522199471&Signature=H9E4Z4CVb1o6h4%2F4k77vWGueRyY%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DO\\_APLI\\_CATIVO\\_KAHOOT\\_NA\\_EDUCACAO\\_VERIFICA.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/53672502/selection.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1522199471&Signature=H9E4Z4CVb1o6h4%2F4k77vWGueRyY%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DO_APLI_CATIVO_KAHOOT_NA_EDUCACAO_VERIFICA.pdf). Acesso em: 10 abr. 2018.



FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>. Acesso em: 1º set. 2019.

FORTES, L. A lingual inglesa no acontecimento do “ensino bilíngue”: memória, currículo e políticas de línguas. In: VI Seminário de estudos em análise do discurso 1983-2013 – Michel Pêcheux: 30 anos de uma presença. **Anais do VI SEAD.** Rio Grande do Sul: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2013, p. s/p.

GAZOTTI-VALLIM, M. A.; GOMES, S. T.; FISCHER, C. R. Vivenciando Inglês com *kahoot*. São Paulo: **The ESPECIALIST.** 2017. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/32223/22258>. Acesso em: 10 abr. 2018.

JANKS, H. Critical literacy in teaching and research. **Education Inquiry**, University of the Witwatersrand, South Africa, vol. 4, No. 2, p. 225-242, 2013.

KUMARAVADIVELU, B. A linguística aplicada na era da globalização. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo da (Org.). **Por uma lingüística aplicada indisciplinar.** São Paulo: Parábola, 2006, p. 129-147.

LUKE, A. Critical approaches to literacy. **Encyclopedia of Language and Education**, University of Queensland, Australia, vol. 2, p. 143-151, 1997.

LUKE, A. Critical Literacy: Foundational Notes. **Theory Into Practice**, The College of Education and Human Ecology, Australia, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/00405841.2012.636324>. Acesso em: 20 abr. 2019.

MCLOUGHLIN, C.; LEE, M. J.W. **Social software and participatory learning:** Pedagogical choices with technology

affordances in the Web 2.0 era. Singapore: Ascilite, 2007.

MENEZES DE SOUZA, L. M. T. Para uma redefinição de letramento crítico: conflito e produção de significação. In: MACIEL, R. F.; ARAUJO, V. A. (org.). **Formação de professores de línguas: expandindo perspectivas.** São Paulo: Paco Editorial, 2011.

PAIVA, V.L.M.O. **Propiciamento (affordance) e autonomia na aprendizagem de língua inglesa.** Disponível em: <http://www.veramenezes.com/affordance.pdf>. Acesso em: 20 out. 2019.

PEDRO, I.M.; BIONDO, F. LETRAMENTO CRÍTICO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: uma análise discursiva da plataforma *kahoot*. In: FLORES, G. B.; GALLO, S. M. L. *et al* (Orgs.). **Discurso, cultura e mídia: pesquisas em rede.** Rio Grande do Sul: Oliveira Books, 2019. p. 62-85. *E-book*

### Como citar este artigo (ABNT NBR 60230)

PEDRO, I. M. Letramento Crítico na plataforma *Kahoot*: A ferramenta *quiz*. **Revista Primeira Escrita**, Aquidauana, v. 7, n. 1, p. 52-63, 2020.