Universidade Federal de Campina Grande

Centro de Humanidades

Unidade Acadêmica de Letras

KAHOOT COMO FERRAMENTA DIGITAL PARA A REVISÃO DE CONTEÚDOS EM LÍNGUA INGLESA NA PERSPECTIVA DE PIBIDIANOS

Nidiane Carolina Pereira de Lima

Campina Grande – PB

Março de 2026

NIDIANE CAROLINA PEREIRA DE LIMA

KAHOOT COMO FERRAMENTA DIGITAL PARA A REVISÃO DE CONTEÚDOS EM LÍNGUA INGLESA NA PERSPECTIVA DE PIBIDIANOS

Trabalho de Conclusão de Curso feito sob orientação da Prof. Vivian Monteiro como requisito parcial à conclusão do curso de Letras – Inglês da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).

Campina Grande – PB

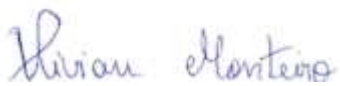
Março de 2026

NIDIANE CAROLINA PEREIRA DE LIMA

KAHOOT COMO FERRAMENTA DIGITAL PARA A REVISÃO DE CONTEÚDOS EM LÍNGUA INGLESA NA PERSPECTIVA DE PIBIDIANOS

Trabalho de Conclusão de Curso elaborado como requisito parcial à conclusão do curso de Letras – Inglês da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).

Aprovado em 12 de março de 2026.



Professora Orientadora: Me. Vivian Monteiro (UFCG)

gov.br
Documento assinado digitalmente
MARCO ANTONIO MARGARIDO COSTA
Data: 24/03/2026 18:06:48-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Professor Examinador: Dr. Marco Antônio Margarido Costa

gov.br
Documento assinado digitalmente
SINARA DE OLIVEIRA BRANCO
Data: 24/03/2026 19:31:42-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Professora Examinadora: Dra. Sinara de Oliveira Branco

Universidade Federal de Campina Grande - UFCG
Sistema de Bibliotecas - SISTEMOTECA
Catalogação de Publicação na Fonte. UFCG – Biblioteca Central

L732k Lima, Nidiane Carolina Pereira de.
Kahoot como ferramenta digital para a revisão de conteúdos em Língua Inglesa na perspectiva de pibidianos. – Campina Grande, 2026.
47 f. : il. color.

Monografia (licenciatura em Letras - Inglês) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2026.

"Orientação: Profa. Me. Vivian Monteiro".
Referências.

1. Língua Inglesa - Ensino. 2. Kahoot. 3. Tecnologias Digitais. 4. Formação Docente. I. Monteiro, Vivian. II. Título.

UFCG/PB

CDU **811.111**(04)

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECÁRIA DILENE DE FÁTIMA DE LIMA PAULO CRB-15/048

RESUMO

Os avanços tecnológicos têm ampliado a presença de ferramentas digitais no contexto educacional, incluindo os processos de ensino – aprendizagem de língua inglesa (LI), ao possibilitarem o acesso a diferentes recursos e estratégias pedagógicas que podem tornar as aulas mais participativas e contextualizadas. Nesse cenário, este trabalho tem como objetivo geral analisar os benefícios e as limitações do Kahoot como ferramenta digital de revisão de conteúdos em LI, a partir da perspectiva de bolsistas participantes do projeto de iniciação docente. O estudo fundamenta-se nos conceitos de formação docente, ensino na era digital e uso de ferramentas digitais no contexto educacional, discutindo o papel do professor como mediador frente às tecnologias. Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa e descritiva. Os dados foram gerados por meio de um questionário aplicado a nove pibidianos e à professora supervisora, além da descrição e análise de uma aula ministrada pela pesquisadora utilizando o Kahoot para revisão de comparativos, superlativos e gêneros musicais. A análise ocorreu por meio de categorização temática e triangulação entre referencial teórico, respostas dos participantes e experiência da pesquisadora. Os resultados indicam que o Kahoot favorece o engajamento, a motivação, a interação e o feedback imediato, contribuindo para aulas mais participativas e tornando a ferramenta um recurso relevante para a revisão de conteúdos em LI. Contudo, desafios como limitações de infraestrutura, acesso à internet e competitividade excessiva foram apontados, evidenciando a necessidade de planejamento e uso crítico da ferramenta.

Palavras-chave: Kahoot; Tecnologias Digitais, Formação Docente; Ensino de Língua Inglesa, Revisão de Conteúdos

ABSTRACT

Technological advances have expanded the presence of digital tools in the educational context, including English Language (EL) teaching and learning processes by providing access to different resources and pedagogical strategies that can make classes more participatory and contextualized. In this scenario, this study aims to analyze the benefits and limitations of Kahoot as a digital tool for reviewing EL content, from the perspective of pre-service teachers participating in the *Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência* (PIBID). The study is grounded in the concepts of teacher education, teaching in the digital age, and the use of digital tools in educational contexts, discussing the teacher's role as a mediator in relation to technology. Methodologically, the research is characterized as qualitative and descriptive. Data was generated through a questionnaire administered to nine PIBID participants and the supervising teacher, as well as through the description and analysis of a lesson taught by the researcher using Kahoot to review comparatives, superlatives, and musical genres. The analysis was conducted through thematic categorization and triangulation among the theoretical framework, participants' responses, and the researcher's experience. The results indicate that Kahoot fosters engagement, motivation, interaction, and immediate feedback, contributing to a more participatory classes and making the tool a relevant resource for reviewing EL content. However, challenges such as infrastructure limitations, internet access issues, and excessive competitiveness were identified, highlighting the need for careful planning and critical use of the tool.

Keywords: Kahoot; Digital Technologies; Teacher Education; English Language Teaching; Content Review

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por me conceder força, sabedoria e perseverança ao longo de toda a trajetória acadêmica e a Nossa Senhora por sempre interceder por mim nos momentos de cansaço e insegurança principalmente quando pensei que não conseguiria. Também quero agradecer ao São Carlo Acutis por caminhar sempre ao meu lado nessa caminhada espiritual.

Quero também agradecer a minha família pelo apoio incondicional, pelo incentivo constante ao longo dessa caminhada, cada gesto de encorajamento foi essencial para que este sonho se tornasse realidade. Também quero agradecer aos meus amigos que acreditaram que eu era capaz de realizar esse sonho.

Agradeço principalmente a minha orientadora, a professora Me. Vivian Monteiro, por ter aceitado ser minha orientadora; manifesto meus sinceros agradecimentos pela dedicação, paciência e compromisso com minha formação acadêmica. As orientações, contribuições teóricas e direcionamentos oferecidos foram fundamentais para a construção e consolidação deste trabalho, além de contribuírem significativamente para meu crescimento profissional.

Aos professores do curso de Letras Inglês, agradeço a todos. Destaco aqui os professores Dr. Marco Antônio e Dra. Sinara Branco. Dr. Marco Antônio, por me permitir participar do projeto PIBID (que foi essencial para minha formação docente) e por aceitar compor a minha banca; e Dra. Sinara, por me ensinar sobre Semântica e Pragmática, e também por ter aceitado participar da minha arguição. Aos professores De. Clara, por me ajudarem a conhecer melhor as literaturas de língua inglesa; ao professor Dr. Celso, por seu jeito engraçado de ser e lecionar; a professora Dra. Neide, por me ensinar Fonética e a reconhecer os sons das letras; ao professor Dr. Matheus, por ter me ensinado sobre discurso; e também ao professor Dr. Tone, que, com seu jeito mais crítico, foi essencial para eu aprender linguística. Cada disciplina que cursei com os professores aqui citados colaborou para a construção da minha própria identidade docente.

Aos participantes da pesquisa, registro meu agradecimento pela disponibilidade e colaboração, tornando possível a realização desta pesquisa. A contribuição de cada participante foi indispensável para o desenvolvimento da investigação.

Por fim, agradeço à minha própria dedicação, coragem e persistência diante das dificuldades enfrentadas. A conclusão deste trabalho representa não apenas o encerramento de uma etapa acadêmica, mas o início de uma trajetória profissional marcada pelo compromisso

com a educação, pela busca constante de conhecimento e pelo desejo de contribuir significativamente para o ensino de língua inglesa.

Dedico esse trabalho primeiramente a Deus e também à minha família.

SUMÁRIO

1. Introdução..... 11

2. Fundamentação Teórica..... 13

2.1 Formação inicial de professores 14
2.2 O ensino na era digital..... 14
2.3 Ferramentas digitais para o ensino de LI..... 16
2.4 A ferramenta Kahoot como instrumento de revisão de conteúdo..... 17

3. Metodologia 19

3.1 Tipologia da pesquisa 19
3.2 Contexto e participantes da pesquisa 19
3.3 Instrumento de coleta de dados 20
3.4 O processo de geração dos dados 21
3.5 Categorias de análise dos dados 22

4. Análise dos dados..... 23

4.1 Kahoot como ferramenta de revisão na aula de língua inglesa: contribuições e desafios 23
4.2 Reflexões de participantes do PIBID sobre o uso do Kahoot na aula de língua inglesa 30

5. Conclusão..... 44

6. Referências..... 46

1. INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo, as tecnologias digitais têm um protagonismo que impacta, condiciona, e, até mesmo, define, os contornos de uma nova concepção de sociedade, pois elas alteram a forma como as pessoas se comunicam, interagem, trabalham e aprendem (Moldeski; Giraffa; Casartelli, 2019). A comunicação tornou-se mais rápida e acessível, possibilitando a aproximação de indivíduos de diferentes partes do mundo por meio das redes digitais. No âmbito do trabalho, novas profissões surgiram, enquanto outras foram modificadas e até mesmo substituídas pela automação, exigindo atualização constante de competências e habilidades. Na educação, a tecnologia ampliou o acesso ao conhecimento e possibilitou novas metodologias de ensino e de aprendizagem.

Considerando especificamente as questões de aprendizagem, vemos que a internet, por exemplo, ajuda a romper barreiras de tempo e espaço. Vídeos, cursos online, bibliotecas digitais e aplicativos possibilitam o conhecimento mais acessível e diverso, favorecendo a aprendizagem no ritmo do aluno e no lugar que lhe for mais conveniente. As ferramentas digitais podem facilitar o trabalho em grupo, a troca de ideias e a construção coletiva do conhecimento, inclusive entre pessoas de diferentes contextos culturais e geográficos. Apesar dessas contribuições, destacamos (ainda que de modo breve por não ser o foco da nossa pesquisa) que reconhecemos que há inúmeros desafios que o mundo digital nos impõe, tais como a desigualdade de acesso às tecnologias, a dependência digital, as questões éticas relacionadas ao uso de dados e o papel do professor.

Sobre a figura do professor, discute-se amplamente se as tecnologias digitais poderão substituí-lo no futuro (Lévy, 1999). Nesse sentido, queremos ressaltar que nos coadunamos com os autores que afirmam que os professores *não serão substituídos* por elas, pois, como defendem Zavam e Paiva (2011), tais ferramentas existem para que os professores experimentem atualizações em seu ensino, mas não para ocuparem o seu lugar.

Levando em consideração o ensino de língua inglesa (LI)[1], Lima (2021) explica que as ferramentas digitais podem proporcionar maior interação entre os alunos e dinamismo nas aulas, uma vez que fazem parte da realidade do público infanto-juvenil atual, que, geralmente, possui grande familiaridade com elas fora do contexto de sala de aula. Assim, parece ser relevante conhecer quais e como as ferramentas digitais podem ser utilizadas no ensino de LI. Dentre tais

[1] Língua Inglesa é a disciplina foco de nossa pesquisa, mas as considerações de Lima (2021) também se estendem a diversas outras componentes curriculares.

ferramentas, destacamos aqui o Kahoot, uma ferramenta digital baseada em jogos, usada principalmente em ambientes educacionais. Ela permite criar quizes interativos, enquetes e desafios que podem ser respondidos em tempo real pelos participantes, como instrumento de revisão de conteúdos de LI. A escolha do Kahoot como objeto de estudo para este Trabalho de Conclusão de Curso justifica-se pelo fato de termos visto sua utilização como recurso didático para a revisão de conteúdos de LI nas aulas da professora de inglês da escola básica em que estagiávamos como participantes do PIBID. Seu uso apresentava resultados que considerávamos positivos no que se refere ao despertar do *interesse* dos alunos e à sua *participação* em sala de aula. No entanto, queríamos descobrir qual era a visão da própria professora e de outros pibidianos sobre o Kahoot como ferramenta de *ensino*.

Tendo em vista essas considerações, elaboramos a seguinte **pergunta de pesquisa**: *Quais as contribuições e desafios que o uso do Kahoot, enquanto ferramenta de revisão de conteúdos, pode apresentar para o ensino de língua inglesa na perspectiva de professores em formação inicial e continuada*? Assim, este trabalho apresenta como **objetivo geral** *investigar as possíveis contribuições e os desafios do uso da ferramenta digital Kahoot para a revisão de conteúdos em língua inglesa de acordo com a perspectiva de professores em formação inicial e continuada, participantes do PIBID de uma universidade pública da cidade de Campina Grande*.

Os **objetivos específicos** desta investigação são: a) *descrever os usos do Kahoot especialmente para a revisão de conteúdos de língua inglesa estudados na sala de aula*; e b) *refletir sobre as experiências relatadas por Pibidianos, pela professora supervisora e por esta investigadora sobre o uso do Kahoot para a revisão de conteúdos de língua inglesa*. Para coletar esses dados, foram utilizados: um questionário respondido por alunos participantes do projeto de iniciação à docência (PIBID/ 2022-2024) e pela professora supervisora e a descrição de uma regência ministrada por esta investigadora. O detalhamento do processo de geração e de coleta dos dados será apresentado mais adiante, na Metodologia.

Consideramos que essa pesquisa pode contribuir para uma possível ampliação da perspectiva dos professores sobre os usos dessa ferramenta digital no ensino de língua inglesa. Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta a seguinte divisão: Introdução, Fundamentação Teórica, Metodologia, Análise dos Dados e Referências.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, em um primeiro momento, iremos discutir o conceito de formação docente e a relevância do debate em torno dessa temática que, embora amplamente discutida, não está esgotada. Para Schuchter e Lomba (2022, p. 7), "formação docente não se restringe a fazer um curso de graduação, já que também resulta de toda uma situação cultural em que o indivíduo está inserido, ressaltando toda vivência, experiência e formação adquiridas como pessoa, como ser social"; portanto, é um processo mais amplo, pois se desenvolve ao longo da vida do professor à medida que ele se constrói e reconstrói em sua carreira docente.

Em segundo lugar, iremos abordar a questão do ensino na era digital devido à sua relevância para os dias atuais, pois é necessário que tal atenção seja dada a fim de que o que é realizado na sala de aula seja condizente com as demandas da sociedade atual.

No item 3, discutiremos a questão das ferramentas digitais para o ensino de LI, bem como suas contribuições para a promoção de práticas pedagógicas mais dinâmicas e interativas. Conforme Bezerra e Coutinho (2024),

> [...] A tecnologia, ao ser incorporada na prática pedagógica dos professores de língua inglesa, oferece possibilidades ampliadas de acesso a recursos autênticos, interação exposição à língua em contextos diversos (Bezerra; Coutinho, 2024, p. 1482).

Nesse sentido, serão abordados aspectos relacionados ao uso das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, destacando tanto os benefícios como os desafios que os professores podem apresentar com relação ao uso das tecnologias.

Por fim, no item 4, abordaremos o Kahoot como ferramenta de revisão de conteúdos no ensino de Língua Inglesa, analisando suas práticas pedagógicas e suas limitações. A discussão terá como foco o uso do Kahoot como recurso de apoio à revisão de conteúdos, especialmente no que se refere à motivação dos alunos, principalmente conforme destacam Araújo et al. (2024, p.255) "a interatividade oferecida pelo Kahoot também fomenta a colaboração entre os alunos, promovendo o aprendizado cooperativo e o desenvolvimento de habilidades sociais."

2.1. Formação inicial de professores

A formação docente tem sido alvo de amplo debate no âmbito educacional e, por considerarmos que as questões relativas a esse tema nunca se esgotam, achamos pertinente nos debruçarmos mais uma vez sobre ele. Schuchter e Lomba (2022) conceituam formação docente como sendo:

> [...] um processo intersubjetivo, que se desenvolve ao longo da vida, durante a qual o docente cria e recria sua própria formação e a de outros - formando, formando-se, transformando-se - num processo dialético e contínuo, se constituindo pessoal, social, cultural e profissionalmente" (Schuchter; Lomba, 2022, p.8).

Em linhas gerais, formação de professores refere-se a um processo de capacitação e desenvolvimento profissional de docentes a fim de melhor instrumentalizá-los para os desafios educacionais, tais como *inclusão* e *diversidade* (ou seja, garantir que todos os alunos tenham acesso à educação e tenham suas individualidades respeitadas) e *uso de novas tecnologias* (saber utilizar ferramentas tecnológicas que promovam um aprendizado significativo no mundo digital).

A formação docente é ainda um espaço de reflexão sobre a identidade do que é ser professor, seus conflitos, suas práticas de ensino, seus encontros e desencontros. Schuchter e Lomba (2022, p. 7) afirmam que "[...] não há uma separação entre a pessoa e o profissional, sendo a identidade dos professores um lugar de lutas e conflitos, um espaço de construção, de modos de ser e estar na profissão".

O professor em formação deve considerar que não é somente a metodologia utilizada por ele que o forma na profissão, mas todo o contexto social que tem relação à sua própria formação docente (Monte Mór, 2018). Ademais, os autores Modelski, Giraffa e Casartelli (2019, p.6) dizem que, dessa forma, "a formação docente, seja ela inicial ou continuada, necessita da articulação das necessidades do contexto social às práticas pedagógicas", pois ressaltam que as experiências vividas na sociedade devem ser consideradas nesse processo.

2.2 O ensino na era digital

No contexto desta pesquisa, uma visão tradicional de ensino refere-se àquela na qual os professores dão ênfase ao estudo descontextualizado de gramática, utilizam, por vezes, o livro didático de modo não criterioso, e requerem, por parte dos alunos, a leitura de textos

escritos (sejam do mundo virtual ou não) para realizar atividades de leituras, muitas vezes desconectadas da realidade deles. Zavam e Paiva (2011) explicam que o que eles denominam de abordagem tradicional de ensino também se refere ao fato de os professores proporem uma aula mais expositiva sobre o assunto e que, portanto, requer menos a colaboração ativa do aluno. Entretanto, a era digital demanda uma proposta de ensino mais colaborativa/ interativa caso se queira contemplar o aprendiz contemporâneo. O professor da era digital necessita lançar mão de novas metodologias e ferramentas que incentivem a participação dos alunos, que leve em conta os seus conhecimentos tecnológicos prévios, para poder propiciar um ensino mais dinâmico e que está de acordo com as suas necessidades.

Zavam e Paiva (2011, p.56) afirmam que as ferramentas digitais, embora não devam substituir a figura do professor, ao serem trabalhadas em sala de aula, "permitem que tanto o professor quanto o aluno experimentem novas maneiras de ensino e de aprendizagem de modo que não fiquem presos aos padrões tradicionais". Tais ferramentas podem ajudar os professores a elaborarem aulas que contemplem a criação de jogos por parte do próprio aluno, a utilização de *quizes* para revisão, a criação de estórias virtuais etc. Os autores Zavam e Paiva (2011, p. 56) também destacam que as "ferramentas digitais são armazenadas em repositórios, isto é, programas destinados ao armazenamento de arquivos disponíveis para uso livre por meio da Internet", ou seja, elas podem ser utilizadas tanto em sala de aula quanto em casa.

Assim, na sociedade contemporânea, as ferramentas digitais são de grande importância no processo de aprendizagem de inúmeros objetos de estudo, inclusive na aprendizagem de uma língua estrangeira (LE), por várias razões, dentre elas, porque oferecem atividades interativas para que os aprendizes estudem/pratiquem as quatro habilidades de uma língua e proporcionam acesso rápido a materiais autênticos e diversos tais como músicas, filmes, séries, jogos digitais, dentre outros. Desse modo, acreditamos que os cursos de graduação podem contemplar o uso das ferramentas digitais em seu currículo. A esse respeito, Zavam e Paiva (2011, p. 57) chamam a atenção "para os cursos de graduação/capacitação, que devem, cada vez mais, estar atentos à necessidade de formar professores/profissionais preparados para empregar recursos digitais em seu fazer docente".

Entretanto, é importante destacar que nem todos os professores conseguem usar ferramentas digitais nas aulas (embora tenham interesse em utilizá-las), seja pela falta de acesso a uma formação adequada, o que gera insegurança, seja por uma infraestrutura limitada por parte da instituição de ensino, o que dificulta a implementação das ferramentas nas aulas.

Por fim, podemos dizer que as ferramentas digitais podem auxiliar tanto os professores quanto os alunos no ensino e na aprendizagem de uma língua estrangeira (LE). Da parte do professor, elas podem facilitar a elaboração de atividades mais dinâmicas, criativas e relacionadas à realidade da nova geração. Da parte do discente, eles vão estar expostos a uma linguagem com a qual estão mais familiarizados e, consequentemente, podem se engajar mais na colaboração, participação e resposta às atividades solicitadas.

2.3 Ferramentas digitais para o ensino de LI

Historicamente, existem vários métodos de ensino de línguas estrangeiras que vão desde o método gramática-tradução até as abordagens mais comunicativas (Lima, 2021, p.6) com o intuito de levar o aluno a aprender a língua-alvo. Atualmente, o inglês é o idioma da comunicação internacional, então vários métodos e abordagens, muitas vezes ecléticos, vêm surgindo com o objetivo de ensinar o idioma. Com o mundo digital (e o surgimento de aparelhos tecnológicos sofisticados), as abordagens clássicas vão perdendo o seu espaço, dando lugar a novas possibilidades por meio das quais os alunos aprendem de maneira menos linear e mais autônoma. Lima (2021, p. 4) ressalta que, na "atualidade, ferramentas surgidas com a era digital vêm ganhando cada vez mais espaço e modificando as formas como o aprendizado de língua inglesa (LI) acontece dentro e fora de sala de aula". Tais ferramentas digitais podem vir a ser um incentivo para aqueles professores que estão buscando se adaptar a essa nova sociedade e assim contextualizar melhor o seu ensino. Lima (2021, p. 4) afirma que "o uso de ferramentas digitais é essencial para o aprendizado de LI" por ser um meio de atrair os alunos para que interajam mais nas aulas. Para Vale, Pimentel e Ferreira (2020),

> "[...] É relevante que, ao ter conhecimento de ferramentas que possibilitem diferenciar as abordagens de ensino, esse professor seja capaz de tomar decisões quanto à sua prática pedagógica, indo ao encontro de um ensino com mais qualidade e que atenda, de forma diferenciada, a seus futuros alunos." (Vale; Pimentel; Ferreira, 2020, p.125)

Os autores supracitados também atestam que os "professores de inglês, portanto, não podem ficar alheios às novas tecnologias nem tampouco aos modos como tais recursos podem ser usados em suas aulas" (p.125). Entretanto, é necessário que haja a preparação dos professores quanto ao uso das ferramentas digitais em seu processo de formação. Lima (2021, p. 17) afirma que "[...] o uso dessas ferramentas digitais pode tornar as aulas de língua inglesa mais dinâmicas e atrativas para os alunos, potencializando a aprendizagem do idioma; fica clara

também a importância da devida preparação dos docentes para o uso destes recursos, sendo fundamental que haja uma formação continuada dos professores de língua inglesa".

2.4 A ferramenta Kahoot como instrumento de revisão de conteúdos

O uso de ferramentas digitais é importante não somente de um modo em geral, mas mais especificamente o ensino de LI porque é uma forma de motivar os alunos a terem mais interesse pelas aulas, demonstrar competências e constituem um meio de inovar as aulas, diferindo-as de um padrão mais expositivo.

Araújo (2022, p. 22) elenca algumas ferramentas tecnológicas de revisão de conteúdo, dentre elas, o Quizlet, Quizlet Live, Quizziz e o Kahoot. As duas primeiras são ferramentas adaptativas que permitem que se crie lições com base em uma lista de palavras ou frases para memorização, além de possibilitar o uso e a edição de lições criadas por outros usuários. Já o Quizziz, segundo a autora citada, é uma ferramenta de perguntas e respostas de múltipla escolha que, através de mecanismos muito semelhantes ao Kahoot, prometem fomentar o engajamento e a diversão na aprendizagem principalmente quando usada para a revisão de conteúdo.

Quanto ao Kahoot, objeto de estudo desta pesquisa, Araújo (2022) menciona que é uma ferramenta de revisão que permite ao usuário a criação de *quiz* e a adição de músicas e imagens ao que se quer apresentar. Canal (2017), ao abordar o uso do Kahoot especificamente no ensino de LI, considera que a ferramenta, além de revisar conteúdos no idioma, permite ao professor

> "[...] verificar em que medida esse recurso digital auxilia no processo de ensino aprendizagem da LI, e, também, se facilita a desinibição, a socialização e a comunicação de alunos de séries iniciais do ensino fundamental, ministradas em um curso de idiomas [...]" (Canal, 2017 p. 4).

Assim, o Kahoot é comumente utilizado para revisar de forma criativa conteúdos estudados em sala de aula; principalmente através da elaboração de *quiz*, que auxiliam o professor a atrair a atenção dos alunos como também revisam o conteúdo sem ter que levá-los a escrever extensivamente no caderno. Para Canal (2017),

> "[...] ressalta-se a importância de o professor ter consciência de elaborar atividades que também sejam desafiadoras para ele não utilizar somente aquelas existentes em livros didáticos, o que muitas vezes ocorre por preocupação com a quantidade de conteúdos da LI a serem trabalhados e com o grande número de alunos [...]" (Canal, 2017, p. 6).

Canal (op.cit., p. 18) afirma ainda que o Kahoot se apresenta como uma forma divertida e interativa de aprendizagem e instiga "a desinibição, a comunicação e a socialização entre os

participantes e permite um olhar diferenciado na elaboração das aulas e no desenvolvimento dos conteúdos da disciplina". Além de revisar o conteúdo, o Kahoot possibilita ao aluno ter um feedback imediato das suas respostas ao *quiz*.

Tendo em vista essas considerações sobre a aplicabilidade do Kahoot para o ensino de LI, verificamos que a ferramenta favorece o engajamento dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e motivador. Além disso, Canal (2017) preconiza que, pelo fato da ferramenta apresentar facilidades de prática para acesso e também para a elaboração de *quiz*, constitui-se uma ferramenta que auxilia o professor a planejar atividades de forma criativa visando engajar os alunos nas aulas. Destacamos também que o Kahoot possibilita feedback imediato para os participantes, alterações rápidas e além de estipular um tempo específico para cada pergunta ser respondida.

Por fim, ao nos debruçarmos sobre a importância do uso das novas tecnologias na formação inicial do professor de inglês, percebemos que o uso das ferramentas digitais pode promover uma maior dinamicidade enquanto material metodológico, conforme atestam Bezerra e Coutinho (2024). E, especialmente considerando o Kahoot, entendemos que ele pode contribuir significativamente para revisar conteúdos de maneira mais interativa, colaborativa e dinâmica, estimulando tanto a participação dos alunos quanto o desenvolvimento das habilidades e no aprendizado da língua.

3. METODOLOGIA

3.1 Tipologia de pesquisa

De acordo com Gil (1994), uma pesquisa pode ser classificada de várias maneiras considerando seus objetivos e procedimentos. Esta pesquisa caracteriza-se como sendo *qualitativa* e *descritiva*.

Pesquisa *qualitativa* ocorre quando se explora e analisa as características de indivíduos e cenários que não podem ser facilmente compreendidos com dados apenas numéricos, ou seja, por meio dela, busca-se compreender e interpretar fenômenos, situações ou comportamentos a partir dos significados, percepções, experiências e contextos envolvidos, e não por meio de dados estatísticos.

Esta investigação é considerada qualitativa porque seu foco principal não está na mensuração de dados numéricos sobre os usos do Kahoot, mas na compreensão, interpretação e análise de experiências, percepções e significados atribuídos ao uso do Kahoot no ensino de língua inglesa. Trata-se de uma pesquisa que busca analisar como a ferramenta digital contribui para o processo de ensino de LI, considerando o contexto educacional, as práticas pedagógicas desenvolvidas no PIBID e as interações entre professores e alunos.

Pesquisa *descritiva* tem como objetivo descrever e registrar as características de um fenômeno, uma população, um grupo ou uma situação, sem interferência ou manipulação por parte do investigador. No nosso caso, procuramos descrever e registrar os usos do Kahoot como ferramenta de revisão no ensino de LI, no contexto das atividades desenvolvidas no PIBID, sem a intenção de interferir ou modificar a realidade investigada. Apresentamos o contexto, o perfil dos participantes, as atividades realizadas, as estratégias pedagógicas adotadas, as reações dos alunos ao uso da ferramenta e as percepções dos pibidianos e da professora supervisora sobre esse processo. Ao descrever as práticas e situações vivenciadas em sala de aula, a pesquisa descritiva visa possibilitar uma compreensão mais clara de como o Kahoot foi aplicado e quais resultados pedagógicos foram observados.

3.2 Contexto e participantes da pesquisa

O Programa de Instituição de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é um projeto executado pela Coordenação do Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) voltado para os cursos de nível superior de licenciatura que tem como principal objetivo

estimular a formação de futuros professores para atuar na educação básica visando adquirir experiências, habilidades e conhecimentos necessários para a atuação em sala de aula.

De acordo com a Portaria CAPES n° 83/2022, o PIBID apoia a formação inicial de professores e tem como foco principal desenvolver nos licenciandos habilidades pedagógicas e práticas de ensino, auxiliar nas reflexões sobre tais práticas e assim contribuir para a melhoria da educação básica. Com relação aos participantes do Programa, são alunos de cursos de licenciatura, que recebem bolsas de estudo para desempenhar suas funções, orientadores da IES e supervisores (da escola básica) que são responsáveis por coordenar e acompanhar as atividades dos bolsistas.

Para coletar os dados da pesquisa, aplicamos um questionário a nove alunos Pibidianos e à professora supervisora do subprojeto que usaram o Kahoot como instrumento de revisão de conteúdos em aulas de língua inglesa; Também utilizamos o depoimento e os materiais que aplicamos em uma das aulas que ministramos com o uso da ferramenta.

Os pibidianos, inclusive a investigadora, com faixa-etária entre 21 e 24 anos, eram alunos graduandos do 7º e 9º períodos do curso de Letras – Inglês de uma universidade pública de Campina Grande. Eles integravam o PIBID da edição CAPES 23/2022.

A professora supervisora participante leciona em uma escola pública da educação básica da cidade de Campina Grande há cinco anos (considerando-se a data em que a pesquisa foi realizada). Porém, antes mesmo de se formar, ainda na graduação, ela já trabalhava como professora em outra escola. Segundo ela, sempre gostou de planejar aulas que ajudassem no engajamento e interação dos alunos e por isso procurava constantemente buscar ferramentas que a auxiliassem nesse sentido.

3.3 Instrumentos de coleta dos dados

Elaboramos um questionário pelo *Google Forms* com os participantes com o objetivo principal de saber *se* e *como* a ferramenta Kahoot poderia ajudar na revisão de conteúdos na sala de aula e quais os desafios que ela poderia apresentar no seu uso/manuseio. Vejamos as perguntas do questionário:

1) Você usa a ferramenta Kahoot em suas aulas de LI? Com que frequência?
2) Você considera a ferramenta de fácil manuseio? Justifique sua resposta.
3) Quais os desafios que você percebeu ao usar o Kahoot?

4) Você já usou o Kahoot para elaborar algum *quiz* de perguntas e respostas? Se sim, o que você achou de fazer isso?
5) Considerando o uso da tecnologia nas aulas, você acredita que o Kahoot pode ajudar na revisão de conteúdos de LI? Que outras contribuições você acredita que a ferramenta traz além da revisão de conteúdo?

A primeira pergunta foi elaborada com o objetivo de verificar se o Kahoot era uma ferramenta que fazia parte das práticas de ensino do professor em formação.

A segunda questão foi pensada com o intuito de saber se o respondente tinha facilidade em utilizar a ferramenta e o que a tornava acessível em sua perspectiva.

A terceira tinha como finalidade constatar quais eram as principais dificuldades que os participantes encontravam no uso do Kahoot.

A quarta pergunta foi formulada para conhecer qual a perspectiva dos participantes sobre a experiência do uso do Kahoot como ferramenta de revisão.

A quinta pergunta foi elaborada com o intuito de investigar, segundo a ótica dos respondentes, quais outros usos, além de instrumento de revisão de conteúdos, a ferramenta poderia apresentar.

Além do questionário, utilizamos como material de análise o conteúdo de uma aula ministrada por nós envolvendo o uso do Kahoot como ferramenta de revisão de conteúdo em língua inglesa. A descrição dessa aula encontra-se no item 4.1 da Análise dos Dados.

3.4 O processo de geração dos dados

O interesse para investigar sobre esse tema surgiu durante a nossa experiência no PIBID, coordenado pelo Professor Dr. Marco Antônio, quando observamos que a professora supervisora usava com frequência a ferramenta Kahoot com o objetivo de revisar os conteúdos que eram estudados nas aulas. Em especial, uma dessas aulas chamou-nos a atenção pelo fato de os alunos terem participado mais, e por ter sido uma aula mais dinâmica e interativa, considerando que, em geral, a turma apresentava um desinteresse pelas aulas de inglês.

Nessa aula ministrada pela professora, foi realizado um quiz de perguntas e respostas com o objetivo de revisar o conteúdo que estava sendo estudado. A professora dividiu a sala em três grupos para que cada um tentasse descobrir qual o gênero musical que eles estavam ouvindo. Depois foi realizado outro quiz sobre música que revisava o conteúdo de comparativos de igualdade e superlativos em inglês. Através do Kahoot foi possível escanear um QR CODE através do qual os alunos entravam e respondiam às perguntas. Após isso, notamos um maior

engajamento dos alunos da turma e optamos por também usar a ferramenta como instrumento de revisão em nossas regências.

Pelo fato de termos notado um interesse por parte dos alunos, sentimos a necessidade de saber se havia real aprendizagem através desse instrumento de revisão, e como outros Pibidianos além da própria supervisora e desta investigadora, enxergavam o uso da ferramenta para a revisão de conteúdos em LI. Então, por essa razão, aplicamos o questionário.

3.5 Categorias de análise dos dados

Depois de selecionado o *corpus* e concluída a seleção e a leitura do referencial teórico, realizamos a triangulação dos dados. Por um lado, analisamos, à luz do referencial teórico adotado, as contribuições do Kahoot enquanto ferramenta digital de revisão de conteúdos, apresentando suas potencialidades e seus desafios; e, por outro, procedemos à análise das respostas ao questionário por parte da supervisora e dos alunos do curso de graduação de Letras – Língua Inglesa que foram participantes do PIBID na edição do Edital CAPES 23/2022. Além disso, descrevemos a nossa própria experiência com o uso da ferramenta.

A análise dos dados, então, se efetivou sob duas categorias:

1) Kahoot como ferramenta de revisão na aula de língua inglesa: contribuições e desafios.
2) Reflexões de participantes do PIBID sobre o uso do Kahoot na aula de língua inglesa.

4. ANÁLISE DOS DADOS

Esta seção destina-se a apresentar a análise dos dados coletados durante a pesquisa em concordância com os conceitos apresentados na fundamentação teórica deste trabalho. O objetivo é correlacionar os resultados obtidos com os objetivos de pesquisa previamente delineados na Introdução e na Metodologia.

O primeiro item (4.1), intitulado **Kahoot como ferramenta de revisão na aula de língua inglesa: contribuições e desafios**, contempla a descrição da ferramenta e o seu uso como instrumento de revisão. Em seguida, apresentamos a nossa experiência com a ferramenta.

No segundo item (4.2), **Reflexões de participantes do PIBID sobre o uso do Kahoot na aula de língua inglesa**, mostramos as perspectivas da supervisora e de graduandos participantes do projeto PIBID (2022-2024) sobre o uso da ferramenta para a revisão de conteúdos em LI.

4.1 Kahoot como ferramenta de revisão na aula de língua inglesa: contribuições e desafios

O Kahoot como ferramenta de revisão na aula de língua inglesa tem se destacado por promover maior engajamento e participação dos alunos especialmente por meio de atividades bem estruturadas, dinâmicas, cativantes e interativas (Canal, 2017). Além disso, a ferramenta também abre espaço para os alunos competirem através da colocação obtida nos resultados do *quiz*. Vejamos a seguir a sua descrição.

Assim que um novo usuário faz o *login* na conta do Google, ele pode acessar o site ou fazer o *download* da ferramenta por meio do aplicativo. Quando o usuário começar a explorá-lo, logo verá o painel principal com opções como “Descobrir”, “Entrar”, “Criar” (Fig.1) e “Meus Kahoots” (Fig.2).

Figura 1



Fonte: Ferramenta Kahoot

Figura 2



Fonte: Ferramenta Kahoot

Ao selecionar a opção “Criar”, o usuário tem diversas possibilidades para elaborar atividades, dentre elas, o quiz de múltipla escolha ou de verdadeiro e falso; pode-se ainda atribuir um título específico para esse quiz.

Também há a possibilidade de adicionar imagens, vídeos ou músicas nas alternativas do quiz, tornando-o mais atrativo (Fig.3). Ademais, é possível estabelecer um tempo determinado, por exemplo 20 segundos, para responder a cada pergunta (Fig.4). Assim que esse tempo se esgota, outra pergunta já é mostrada. Veja-se a Fig. 4 a seguir:

Figura 3



Fonte: Ferramenta Kahoot

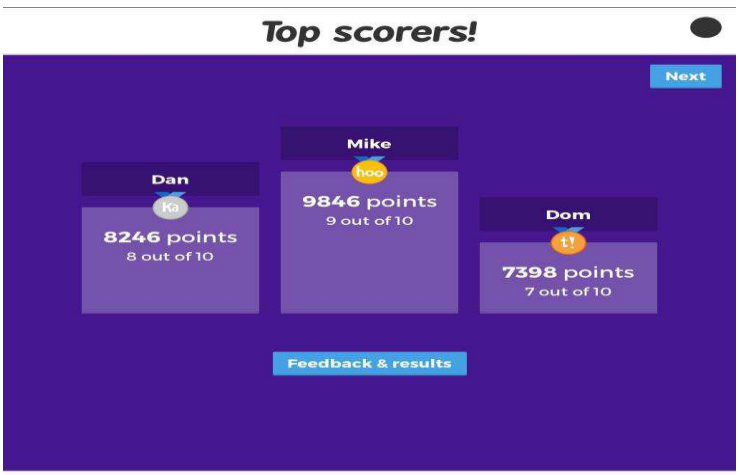
Figura 4



Fonte: Ferramenta Kahoot

Após essas etapas, existe a possibilidade de participar de um quiz elaborado por outras pessoas como se fosse um jogo, sendo necessário escolher entre "Ao vivo" ou "Desafio". No caso de "Ao vivo", os participantes jogam em tempo real de forma online. E, no "Desafio", os participantes podem jogar o quiz em um tempo específico. Em ambas as opções, é necessário que os usuários acessem um PIN que é gerado pelo próprio Kahoot em formato de QR CODE ou de números para poder acessar o quiz. Ao fazer isso, as perguntas aparecem na tela principal, e os jogadores escolhem as respostas em seus dispositivos. Ao término dessa atividade, o Kahoot mostra o placar em tempo real e faz a contagem de pontos, conforme verifica-se na Fig. 5 a seguir:

Figura 5



Fonte: Ferramenta Kahoot

Ao comentar sobre essas regras, Araújo et al. (2024) explicam que essa ferramenta ajuda os usuários a aplicarem o que aprenderam de maneira prática e a solidificar o assunto estudado.

O Kahoot também conta com outras características importantes no processo da elaboração do quiz. Ele apresenta uma variedade de elementos que podem contribuir para a

participação e a aprendizagem dos alunos; dentre eles, destacamos, a princípio, o valor da pontuação e do *feedback* às respostas. A pontuação, por exemplo, de acordo com o que atestam Araújo et al. (2024), é impulsionada por uma competição entre os participantes, pois eles podem competir para responder às perguntas corretamente e ganhar pontos como se fosse um pódio contendo primeiro, segundo e terceiro lugares. Nesse sentido, o Kahoot busca criar um sistema motivacional a fim de permitir que os alunos estejam engajados nas aulas.

Além disso, o Kahoot pode ser eficiente como instrumento de aprendizagem porque, segundo Araújo et al. (2024), a sua natureza interativa permite que os alunos recebam feedback imediato, o que pode ajudá-los a terem mais consciência do que aprenderam. Permite ainda ao professor verificar, em tempo real, o desempenho da turma. O feedback imediato contribui para a correção de possíveis lacunas e fortalece a compreensão do aluno sobre o tema que foi estudado, possibilitando que ele visualize o seu próprio desempenho e reconheça quais conteúdos aprendeu e quais necessita estudar com mais profundidade.

Essa ferramenta também permite que o professor crie um *quiz* personalizado e criativo ao lançar mão de imagens, de sons e até de vídeos considerando o perfil de cada turma. Tal prática busca estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas sendo elas, memorização, associação e aplicação prática do conhecimento.

Por fim, como ferramenta de revisão, o Kahoot combina engajamento, dinamismo e análise pedagógica, oferecendo um recurso valioso que pode potencializar o processo educacional, promovendo a motivação dos alunos e o aprimoramento da capacidade de resolução de problemas, em conformidade com o que preconizam Araújo et al (2024).

Ponderações sobre a nossa experiência com o uso do Kahoot na sala de aula

De acordo com Araújo et al (2024, p. 255), "dentre as vantagens do Kahoot, destaca-se a capacidade de promover a participação ativa dos alunos". Seguindo essa perspectiva, a ferramenta foi utilizada em uma turma do segundo ano do ensino médio que gostava de competições e de revisar conteúdos por meio dela. Nós lançamos mão dessa ferramenta a fim de revisarmos um conteúdo de língua inglesa que estava sendo estudado na escola-campo onde atuávamos como participantes do PIBID.

Primeiramente, chegamos em sala de aula já sabendo que a turma gostava de aulas interativas, dinâmicas e competitivas, pois a professora supervisora havia comentado isso. Começamos, então, a organizar a turma com o objetivo de todos os alunos participarem da aula.

Pedimos para que os alunos formassem duplas e que, cada aluno de cada dupla, conectasse o dispositivo no quiz elaborado no Kahoot através do QR code e assim eles fizeram.

Nessa aula, foi elaborado um quiz com o objetivo de revisar os "comparativos e superlativos" em língua inglesa e também os gêneros musicais, conteúdos que a professora supervisora estava ministrando naquele momento. Ao todo, foram elaboradas 17 questões. Para algumas das perguntas do *quiz*, houve a utilização de vídeos de algumas músicas e imagens de instrumentos e uma pergunta com as alternativas. Foram utilizadas imagens de bandeiras de países como suporte para as questões com o intuito de explicar as regras da gramática e os gêneros musicais e assim podermos ajudar os alunos a terem uma melhor compreensão do assunto estudado. As perguntas desse *quiz* são apresentadas a seguir:

1. **Identify the musical genre of the song "Long Live".**
   - **A)** Pop
   - **B)** R&B
   - **C)** Disco
   - **D)** Country-Pop
2. **Which is the musical genre of this song "Alive"?**
   - **A)** Pop
   - **B)** MPB
   - **C)** Techno
   - **D)** Rock
3. **Which is the musical genre of this song "Eu ouvi dizer"?**
   - **A)** Reggeaton
   - **B)** MPB
   - **C)** Pop
   - **D)** Jazz
4. **Na frase "Brazil is bigger than Uruguay", o que *bigger than* significa?**
   - **A)** Menor que
   - **B)** Maior que
   - **C)** Tão grande quanto
   - **D)** Do mesmo tamanho que
5. **The sound of the electric guitar is louder than the acoustic guitar**
   - **A)** Comparative of equality

B) Superlative

C) Comparative of superiority

6. **During 80s, disco was the best style**

A) Comparative of equality

B) Superlative

C) Comparative of superiority

7. **Qual dessas frases usa comparativo de igualdade?**

A) The K-Pop group BLACKPINK is as famous as BTS.

B) The BLACKPINK is bigger than Fifth Harmony

C) The BTS group is the biggest group of the world.

8. **The acoustic guitar is _____ to learn than the electric guitar**

A) Simplest

B) More simple

C) Great

D) More great

9. **Quando comparamos duas coisas superiormente em inglês usamos:**

A) Adjective + er + than

B) As + adjective + as

10. **Identify the musical genre of this song:**

A) Pop

B) HIP-HOP

C) K-Pop

D) MPB

11. **Qual é esse instrumento?**

A) Saxophone

B) Acoustic guitar

C) Violin

D) Drums

12. **What is the name of this instrument?**

A) Drums

B) Cello

C) Violin

D) Piano

13. Which is the musical genre of this song “How you like that”?

A) RAP

B) K-Pop

C) HIP-HOP

D) Pop

14. Which instrument is the most popular?

A) Flaute

B) Tambourine

C) Acustic guitar

D) Drums

15. Identify the instruments by its sound in “My heart will go on”:

A) Accordeon

B) Flaute

C) Drums

D) Acoustic guitar

16. Identify the musical genre of this song “Scarborough fair”

A) Folk ballad

B) Indie

C) Pop

D) Jazz

Além da descrição das perguntas, a Fig.6 ilustra uma representação de uma das questões:

Figura 6



Fonte: elaborada pela própria autora

Após lerem as perguntas, eles começaram a responder ao quiz marcando as respostas que eles acreditavam estarem corretas. Ao aplicar a atividade, pudemos perceber que os alunos apresentavam certa dificuldade com o conteúdo a partir da pontuação obtida. Então, estabelecemos um novo diálogo com os alunos sobre as suas dificuldades, as nossas ações puderam ser redirecionadas e o conteúdo foi revisado mais uma vez. Isso está em consonância com o que Canal (2017) preconiza, pois ela afirma que o Kahoot é uma opção de ferramenta que oferece ao professor a oportunidade de conversar com os alunos sobre a sua aprendizagem de modo mais interativo.

Por fim, em concordância com Araújo et al (2024), acreditamos que a ferramenta pode ser interessante para o ensino de LI pelo fato de propiciar um maior interesse pela matéria por parte dos alunos. Foi possível notar que o Kahoot chamou a atenção, de forma criativa e interativa, de uma turma de adolescentes (com cerca de 35 alunos presentes na sala) para a aprendizagem de comparativos e superlativos em língua inglesa sem problemas de distração e desvio do foco. De acordo com a professora da turma, esses mesmos alunos não participavam muito das aulas quando ela não fazia uso dessa e de outras ferramentas tecnológicas.

Apesar dos benefícios, o uso de ferramentas digitais como o Kahoot também apresenta desafios, tais como a dependência demasiada de recursos tecnológicos, possíveis distrações por parte dos estudantes e a necessidade de maior planejamento pedagógico por parte do professor. Canal (2017, p. 18) afirma que "o segredo está na complexidade das questões colocadas e da criatividade do professor ao elaborar as perguntas do quiz" de forma adequada para que o foco permaneça nos objetivos de aprendizagem. Assim, o Kahoot mostra-se um recurso promissor, desde que utilizado de forma crítica e alinhada às demandas do ensino de língua inglesa.

4.2 Reflexões de participantes do PIBID sobre o uso do Kahoot na aula de língua inglesa

Neste item, iremos refletir sobre as respostas dos participantes da pesquisa quanto ao uso, às percepções e às contribuições da ferramenta para o contexto investigado à luz do referencial teórico adotado, considerando suas potencialidades, limitações e impactos no processo de aprendizagem.

Análise das respostas dos participantes do PIBID sobre o uso do Kahoot na aula de língua inglesa

As respostas dos participantes serão analisadas por meio de uma abordagem qualitativa buscando identificar padrões, recorrências e divergências nas percepções de pibidianos sobre o

uso do Kahoot como ferramenta de revisão na aula de língua inglesa, conforme Diniz et al. (2019).

Para isso, os dados serão organizados em categorias temáticas, construídas a partir dos objetivos da pesquisa e do referencial teórico adotado, contemplando aspectos como frequência de uso, facilidade de manuseio, possíveis desafios, experiência com a elaboração de *quizzes* e contribuições da ferramenta. A análise interpretativa permitirá compreender como os participantes significam a experiência com a ferramenta, possibilitando uma reflexão crítica sobre suas contribuições e limitações no contexto investigado. Diante disso, serão apresentadas cinco tabelas com as perguntas usadas no questionário e com as respostas dadas pelos participantes[2]. Abaixo de cada tabela, foi colocado um gráfico indicando o resumo e o percentual das respostas.

Tabela 1 – Frequência de uso

Pergunta: Você usa a ferramenta Kahoot em suas aulas de LI? Com que frequência?

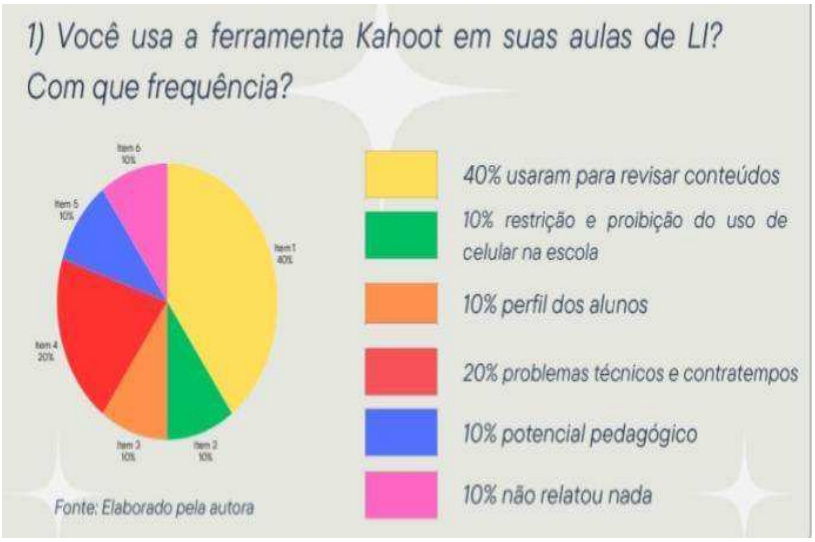
Identificação do participante	Resposta ao questionário
Participante 1	"Sim, já usei no PIBID e no estágio."
Participante 2	"Sim! É um bom meio pra entreter os alunos e passar o conteúdo da aula."
Participante 3	"Sim, para fins de revisão."
Participante 4	"Não utilizo muito o Kahoot, pois prefiro (evitar?) os possíveis contratempos que podem atrapalhar a aula. Utilizo apenas quando estou segura das condições necessárias para o manuseio dessa ferramenta nas aulas."
Participante 5 (professora supervisora)	"Sim, eu costumava usar com mais frequência, mas, devido à proibição de celular na escola, este ano eu não fiz uso ainda."
Participante 6	"Usei o Kahoot apenas uma vez, então não é uma ferramenta que utilizo com frequência, embora seja uma ótima opção para se trabalhar em sala de aula."
Participante 7	"Utilizo, acredito que em aulas que requerem mais dinamismo, então uma vez a cada conteúdo, ou entre conteúdos intercalados."

[2] Colocamos a transcrição literal das respostas dadas pelos participantes, sem correção de eventuais erros de português.

Participante 8	"Não. Gosto de usar a plataforma como meio de revisar conteúdos, mas não com frequência."
Participante 9	"Hoje em dia não uso mais com tanta frequência, pois meus alunos são, na maioria, adultos, e estão em preparação para testes de proficiência."
Participante 10	"Sim, geralmente sempre ao final de uma aula na qual os alunos estudaram um assunto gramatical."

Fonte: elaborada pela própria autora

Gráfico 1



Fonte: elaborado pela própria autora

As respostas dos dez participantes revelam que o Kahoot é amplamente conhecido, porém seu uso tem frequência variável. A maioria afirma já ter usado a ferramenta, principalmente com objetivos de revisão de conteúdos, dinamização das aulas e engajamento dos alunos (Participantes 2, 3, 7 e 10). No entanto, a sua utilização de modo contínuo pode ser limitada por fatores contextuais, como a restrição do uso de celulares na escola (Participante 5), perfil dos alunos (Participante 9) e possíveis contratempos técnicos ou estruturais (Participante 4). Dois participantes relatam um uso esporádico, reconhecendo o potencial pedagógico da ferramenta, mas sem incorporá-la de forma frequente às suas regências (Participantes 6 e 8).

Assim, observa-se que, embora o Kahoot seja avaliado positivamente, sua aplicação depende das condições institucionais, do público-alvo e da segurança do professor quanto ao uso dessa tecnologia em sala de aula.

Tabela 2 – Facilidade de manuseio

Pergunta: Você considera a ferramenta de fácil manuseio? Justifique sua resposta.

Identificação do participante	Resposta ao questionário
Participante 1	"Sim, porém é importante ter planejamento e testes antes da aula. Além disso, é bom está preparado caso algo der errado."
Participante 2	"Mais ou menos! Pra quem não é acostumado a usar a ferramenta pode acabar se perdendo um pouco no layout."
Participante 3	"Sim, basta colocar as questões e as respostas nos lugares certos."
Participante 4	"Sim, ela é uma ferramenta de fácil manuseio, porém o problema são as condições necessárias para utilizá-la em sala de aula."
Participante 5 (professora supervisora)	"Sim, o Kahoot é bem simples e intuitivo."
Participante 6	"De início, eu achei ela um pouco complicada de usar, mas isso porque de primeira não entendi a dinâmica da ferramenta, no entanto quando entendi como se utilizava, vi que era mais fácil do que eu esperava que fosse."
Participante 7	"Acredito que sim, tanto para produção, quanto para respostas. É uma ferramenta bastante intuitiva e possui uma grande possibilidade de escolhas."
Participante 8	"Mais ou menos. Se for para o professor criar algo, é algo mais tranquilo. Porém como um todo a plataforma é vasta e com variados recursos, sendo assim, podendo ser fácil se perder dentro das funcionalidades."
Participante 9	"Sim. Muitos dos comandos e configurações são intuitivas."
Participante 10	"Sim, com certeza. É uma ferramenta bastante acessível e promissora, considerando que há diversas possibilidades para revisar assuntos trabalhados nas aulas."

Fonte: elaborada pela própria autora

Gráfico 2



Fonte: elaborado pela própria autora

As respostas dos participantes para essa segunda questão mostram que o Kahoot é uma ferramenta de fácil manuseio uma vez que a maioria dos participantes (1, 3, 4, 5, 7, 9 e 10) afirma que o Kahoot é simples e acessível, destacando a facilidade para a elaboração de atividades. No entanto, de acordo com os participantes 2, 6 e 8, o primeiro uso pode ser confuso se não houver uma certa familiaridade, contudo, eles também mostram que essa dificuldade pode ser superada conforme o usuário se familiariza com os recursos disponíveis. Embora o participante 4 afirme que o Kahoot é uma ferramenta de fácil manuseio, observa que alguns fatores podem fazer com que a sua utilização seja complicada se considerados os fatores estruturais de sala de aula necessários para o uso da ferramenta, tais como a conexão com a internet e a necessidade de se ter uma TV ou um datashow.

Tabela 3 – Possíveis desafios

Pergunta: Quais os desafios que você percebeu ao usar o Kahoot?

Identificação do participante	Resposta ao questionário
Participante 1	"Se for em aulas online, essa é uma ferramenta que ajuda bastante o professor a fazer uma Gamificação com o aluno, porém, se for presencial tem alguns desafios como: internet, o tempo para organizar, conectar e explicar aos alunos como vai funcionar, o tempo para responder o quiz (às vezes é pouco, às vezes atrapalha ver o tempo na tela)."
Participante 2	"Honestamente não tive desafios quanto ao uso da ferramenta com exceção de não haver o recurso de

	não poder criar mais de uma equipe para os respectivos grupos de alunos através do meu computador. Nesse caso, eu tive que improvisar colocando o nome de cada equipe e suas pontuações no quadro e pedir para cada uma das equipes responderem uma questão por vez.”
Participante 3	“Não percebi desafios.”
Participante 4	“Por ser uma ferramenta digital é necessária conexão com a internet, o que pode ser um problema pois o Wi-fi da escola ou meus dados móveis podem ficar com o sinal fraco a qualquer momento, algo que é inevitável. Também tive dificuldades ao utilizar o Kahoot para uma atividade com músicas, entretanto, o problema ainda se relaciona aos recursos necessários para a utilização dessa ferramenta, pois o áudio estava bastante baixo, mesmo sendo da televisão em que o computador estava conectado (nesse momento o perfil agitado da turma também não colaborou, devido ao barulho). E, por fim, para a utilização do Kahoot como atividade com os alunos é necessário que eles utilizem os celulares e possuam conexão com a internet. Geralmente problemas relacionados a isto acontecem, pois, ou eles não possuem internet, ou ao invés de fazerem a atividade decidem utilizar rede social ou jogar nos celulares.”
Participante 5 (professora supervisora)	“Não percebi desafios.”
Participante 6	“O único desafio que realmente enfrentei com o Kahoot, foi a conexão com a internet no dia da aula, que estava instável, mas tirando isso, não existiram outros.”
Participante 7	“Durante a minha aplicação, percebi que precisava de unir os alunos em equipe para que eles respondessem em um único aparelho (que é próprio deles) eletrônico poderia ser um problema. Então acredito que poderia sintetizar como o desafio sendo o uso desses aparelhos.”

Participante 8	“Primeiro de tudo, é que o professor tenha conhecimento da ferramenta, em caso de não ter conhecimento ou proximidade com tecnologia, pode se tornar complexo o uso da ferramenta. Segundo, é que por ter tantas abas e funções pode tornar algo de difícil acesso e se perder dentro do aplicativo.”
Participante 9	“Nos primeiros momentos, é difícil compreender os recursos, o tempo das questões e todos os recursos disponíveis, mas com a experiência, fica quase automático.”
Participante 10	“Fazer as brincadeiras não é um processo cansativo, é muito gratificante preparar um material que sei que os alunos gostarão, e que ajudará a fixar o conteúdo trabalhado. Porém, um aspecto frágil estaria em relaxar com os próprios alunos, pois, nas muitas vezes que utilizei a ferramenta Kahoot, o nível de competição entre os grupos foi algo muito perceptível, de maneira que tive que parar para propor uma reflexão e lembrar os alunos que aquilo era apenas uma brincadeira para ajudar na assimilação do conteúdo, e que o respeito ao outro deveria ser sempre mantido.”

Fonte: elaborada pela própria autora

Gráfico 3



Fonte: Elaborado pela própria autora

As respostas dos participantes para essa questão revelam os principais desafios sobre o uso do Kahoot, porém, algumas delas demonstram que não estão diretamente ligados à ferramenta, mas sim a fatores na própria sala de aula como por exemplo: a infraestrutura tecnológica, o acesso à internet e a organização da dinâmica da sala de aula.

Os participantes 1, 4 e 6 relatam os desafios com relação à conexão com a internet uma vez que a instabilidade do sinal (WI-FI ou dados móveis) pode comprometer o andamento da atividade, tornando-se um obstáculo inevitável. Isto é, embora o Kahoot seja uma ferramenta eficiente, ainda existem as limitações relacionadas à conexão com a internet. Já o participante 2 relata que os desafios encontrados foram relacionados à impossibilidade de criar grupos de alunos através do computador; sendo assim, foi necessário que o professor improvisasse criando nomes para as equipes.

No caso do participante 7, ele aponta para a necessidade de dividir os alunos em equipes para compartilhar o mesmo aparelho pois podem gerar dificuldades com relação à organização da turma. Por outro lado, os participantes 3 e 5 dizem não ter percebido desafios significativos no uso da ferramenta.

Para os participantes 8 e 9, os desafios eram referentes à familiaridade dos usuários para com a ferramenta. E, para o participante 10, o desafio foi a estimulação excessiva da competitividade entre os estudantes a ponto de eles discutirem durante a execução da atividade, sendo necessário o professor intervir e explicar que era apenas uma brincadeira e que estava sendo usada com o objetivo de revisar os conteúdos estudados.

De modo geral, as respostas indicam que os desafios identificados estão mais relacionados à infraestrutura da escola e à experiência do professor e dos alunos com as tecnologias digitas do que com a ferramenta em si. Nesse sentido, o Kahoot apresenta poucos problemas técnicos, sendo seus principais desafios condicionados ao contexto de aplicação, sendo necessário adaptá-lo às condições da realidade escolar.

Tabela 4 – Experiência com a elaboração de *quizzes*

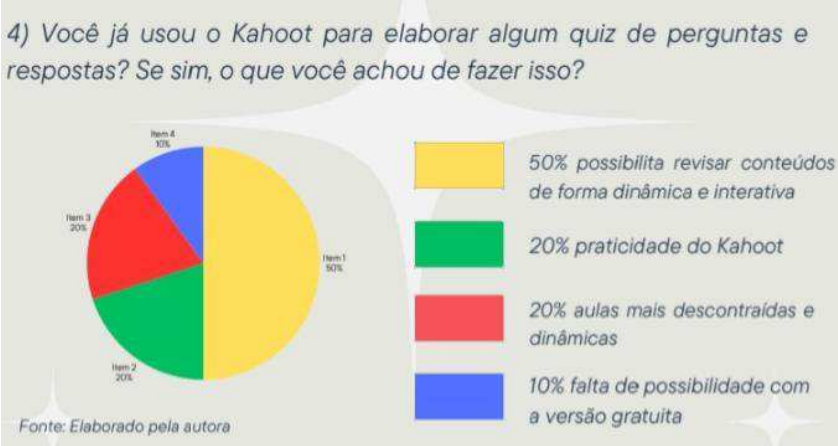
Pergunta: Você já usou o Kahoot para elaborar algum quiz de perguntas e respostas? Se sim, o que você achou de fazer isso?

Identificação do participante	Resposta ao questionário
Participante 1	"Sim, é uma maneira de revisar e fixar o que foi estudado e de maneira interativa."
Participante 2	"Sim! Achei prático e com bastante recursos para personalizar cada uma das perguntas."

Participante 3	“É uma forma efetiva de revisar os assuntos, pois os alunos se interessam mais que as aulas comuns.”
Participante 4	“Sim. Acredito que foi uma opção de aula mais descontraída e divertida para os alunos, o que me deixou feliz em poder elaborar algo diferente para eles. E acredito que quanto mais possuir esta ferramenta, poderei aprimorar meus métodos e escolher momentos necessários para utilizá-la nas aulas.”
Participante 5 (professora supervisora)	“Já sim, gostei bastante! Principalmente por ser interativo.”
Participante 6	“Sim, no programa PIBID. Achei muito interessante, pois chama mais a atenção dos alunos pra aula, eles acabam participando mais, principalmente os alunos mais competitivos.”
Participante 7	“Sim, achei uma experiência positiva e diferente. É interessante enxergar uma ferramenta que contribui com nossas aulas.”
Participante 8	“Sim. É um processo um tanto chato, pois, tem que fazer de um por um e a versão gratuita não oferece tantas possibilidades como a versão paga. No entanto, nada impede de ser um quiz muito proveitoso construído na versão gratuita.”
Participante 9	“Sim. Achei prático e um recurso interessante e que chama a atenção dos alunos, principalmente os mais novos, durante as aulas.”
Participante 10	“Já utilizei todas as opções dentro da plataforma, e gostei de todas. Tanto o quiz quanto as perguntas compostas de verdadeira e falsa ajudaram e ajudam bastante quando se trata de promover uma revisão do conteúdo trabalhado de maneira lúdica, interativa e contextualizada.”

Fonte: elaborada pela própria autora

Gráfico 4



Fonte: Elaborado pela própria autora

A análise das respostas dos participantes para essa pergunta evidencia que a experiência de elaborar *quizzes* no Kahoot foi amplamente positiva, sendo descrita como prática, interativa e significativa pedagogicamente. Todos os dez participantes afirmam já terem usado a ferramenta para criar *quizzes*, principalmente destacando sua contribuição tanto para a revisão de conteúdos quanto para o engajamento dos alunos durante as aulas.

Os participantes 1, 3, 5, 6 e 9 destacam que a elaboração de *quizzes* possibilita o professor revisar os conteúdos estudados de forma dinâmica e interativa, despertando um maior interesse dos alunos e participação nas aulas. Os participantes 2 e 10 ressaltam a praticidade que a própria ferramenta traz através de recursos e diversidade dos tipos de questões por exemplo: questões de verdadeiro ou falso e múltipla escolha; sendo assim, são possibilidades que contribuem para uma atividade de revisão mais interativa e contextualizada do conteúdo trabalhado.

O Kahoot, para os participantes 4 e 7, mostra um impacto positivo da própria ferramenta na dinâmica da aula e na atuação docente, as respostas desses participantes relatam uma satisfação em poder elaborar uma aula mais descontraída e dinâmica, pois a ferramenta permite aprimorar métodos pedagógicos e adequados para a aplicação. Para o participante 8, apesar de já ter elaborado um *quiz* menciona que o processo de elaboração pode ser um pouco trabalhoso já que na versão paga da ferramenta há mais possibilidades em comparação com a versão gratuita, mas, ainda assim, esse participante afirma que isso não impossibilita o professor de elaborar um quiz com a versão básica.

Para essas respostas, os dados analisados indicam mais uma vez que a elaboração de *quizzes* no Kahoot é notada como uma estratégia eficaz de ensino e aprendizagem de LI ao favorecer a interação, o engajamento e a revisão de conteúdos.

Tabela 5 – Contribuições da ferramenta

Pergunta: Considerando o uso da tecnologia nas aulas, você acredita que o Kahoot pode ajudar na revisão de conteúdos de LI? Que outras contribuições você acredita que a ferramenta traz além da revisão de conteúdo?

Identificação do participante	Resposta ao questionário
Participante 1	"Sim, a ferramenta ajuda, pois traz um conteúdo em forma de joguinho que os alunos gostam bastante e associa imagens ao vocabulário de LI."
Participante 2	"Sim, ajuda! Além de ajudar com a revisão do conteúdo, serve também para estimular o espírito competitivo da turma."
Participante 3	"Com o Kahoot os alunos engajam mais, pois jogos fazem parte de muitos dessa geração os alunos se interessam."
Participante 4	"É uma ótima alternativa para revisar conteúdos de língua inglesa com os alunos, pois o mundo digital está diariamente presente na vida deles e trazer isto para a sala de aula fazendo um link com os conteúdos estudados é um modo de inserir esse mundo nos estudos. Acredito que o Kahoot também pode ajudá-los na velocidade de raciocínio, pois as questões podem ter um tempo definido para serem respondidas. Também podem motivá-los a responder corretamente e participar da aulas, devido ao ranking de acertos que o Kahoot disponibiliza no final das atividades."
Participante 5 (professora supervisora)	"Sim, é muito bom pra memorizar, para revisar e para aquisição de vocabulário."
Participante 6	"Sim, ele pode ajudar. Além da revisão de conteúdos, o Kahoot também pode contribuir em sala de aula incentivando o trabalho em equipe, o que, de certa forma, ajuda na socialização e

	interação dos alunos entre eles e o professor, e também na integração com a própria aula em si.”
Participante 7	“O Kahoot possibilita uma interação mais dinâmica entre o aluno e o professor, além de proporcionar novos recursos para revisão de conteúdos. No ensino de língua inglesa, acredito que seja pertinente, além da sala de aula, pois a possibilidade de aplicação de brainstorming e quizes de múltipla escolha oportunizam vastas oportunidades de aprendizado.”
Participante 8	“Depende, acredito sim que possa ser utilizado como aporte para revisão de conteúdo, porém baseado em experiências, é comum que alunos se dispersem mais rápido e não tenham um aproveitamento bom por achar que o momento é de brincar e não com propósito de revisar um conteúdo. Acredito que o uso do Kahoot dinamiza o ensino e aprendizado, de certo modo traz engajamento...”.
Participante 9	“Pode sim. A gamificação é uma metodologia importante no estudo de língua inglesa que pode alavancar o processo de ensino-aprendizagem. Pode aumentar o interesse do aluno, além de quebrar as barreiras entre a língua materna e a língua estrangeira a ser aprendida. Muitas vezes as regras de jogos e partidas já são conhecidas pelos alunos, em especial os mais novos, e facilita o processo de aproximação com a língua inglesa.”
Participante 10	“Sem sombra de dúvida. A ferramenta Kahoot contribui bastante para a revisão dos conteúdos de língua inglesa, principalmente após os momentos iniciais da aula quando os alunos tiveram a chance de estudar determinado conteúdo, de maneira coletiva ou individual, e no final têm a oportunidade de rever o que estudaram de forma mais interessante e divertida. É totalmente possível utilizar a referida plataforma para complementar as aulas de língua inglesa, principalmente com o cenário atual do século XXl,

	quando a tecnologia faz parte da realidade de grande parte da população brasileira. Essa ferramenta, além de contribuir para a revisão de conteúdo, é uma boa opção porque mobiliza o fator motivacional, não só dos alunos (muito embora o ensino seja pensado para eles), mas também para os professores, haja vista que é muito comum que o professor também se sinta motivado a lecionar ao notar que seus alunos, além de estarem se divertindo e interagindo um com o outro, estão assimilando o conteúdo.”

Fonte: elaborada pela própria autora

Gráfico 5



Fonte: Elaborado pela própria autora

Para essa pergunta, as respostas dos participantes mostram que o Kahoot é reconhecido como uma ferramenta pedagógica eficaz, principalmente para a revisão de conteúdos em LI. Todos os dez participantes destacam um aspecto positivo sobre o uso do Kahoot no processo de aprendizagem do conteúdo estudado. Os participantes 1 e 5 destacam que o uso de imagens associadas às palavras, bem como a repetição dos conteúdos durante os quizes, auxiliam na aquisição de vocabulário em LI.

Os participantes 2, 3, 4 e 6 ressaltam o estímulo ao espírito competitivo de forma saudável bem como a promoção do trabalho em equipe, a interação entre os alunos, especialmente por parte dos mais jovens, e o fortalecimento da relação aluno-professor. Segundo eles, o Kahoot também pode auxiliar na rapidez de raciocínio. Para os participantes 7, 8, 9 e 10, a ferramenta pode ser utilizada tanto em sala de aula quanto em outros contextos de

aprendizagem, ampliando as possibilidades de revisão e prática dos conteúdos. O participante 10 também destaca que o Kahoot não é apenas uma ferramenta para alunos, mas também para os professores, ao se sentirem motivados a utilizá-lo com o objetivo de ver como está o desenvolvimento dos alunos nas aulas como também para a própria interação dos alunos.

Os dados analisados indicam que o Kahoot contribui para o ensino de LI pois, conforme já dito anteriormente, é uma ferramenta que promove engajamento, motivação, interação e desenvolvimento cognitivo com os alunos.

5. CONCLUSÃO

Após a análise realizada, acreditamos que esta pesquisa traz contribuições relevantes para a formação inicial de professores de LI, especialmente sobre à integração do uso de ferramentas tecnológicas no contexto educacional. Ao lançar mão do Kahoot como objeto de estudo, percebemos que a ferramenta como instrumento de revisão possibilita reflexões sobre práticas pedagógicas mais dinâmicas, participativas e alinhadas às demandas contemporâneas do ensino. Além disso, o Kahoot colabora para que o professor em formação observe o desempenho dos alunos através dos resultados obtidos em uma atividade de revisão, sendo assim, um elemento que auxilia na importância do planejamento didático, do uso intencional das tecnologias e da mediação pedagógica no processo de ensino-aprendizagem.

Um dos aspectos característicos do Kahoot é que se configura um recurso capaz de tornar o momento de revisão de conteúdos mais ativo e estimulante. Segundo Araújo et al. (2024) a própria ferramenta ajuda a melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos. Nesse sentido, essa pesquisa visou apresentar alguma contribuição para professores em formação que desejam usar o Kahoot e buscam explorar mais profundamente seu funcionamento assim como identificar os recursos complementares que possam auxiliar o professor nesse processo de aprendizagem.

No entanto, observa-se que o estudo apresenta algumas limitações, principalmente pelo fato de a pesquisa ter sido realizada em um contexto bem específico, com um número restrito de participantes e em um curto espaço de tempo, o que impossibilita generalizações amplas dos resultados. Ademais, o foco em uma única ferramenta digital pode não contemplar a diversidade de recursos disponíveis nem as múltiplas realidades educacionais existentes.

Por fim, cabe destacar que este estudo teve como propósito principal direcionar o olhar para a formação inicial de professores de Língua Inglesa, enfatizando assim, a importância de uma postura mais crítica e reflexiva diante do uso de ferramenta digitais no contexto educacional. Embora o papel do docente como mediador seja insubstituível no processo de ensino-aprendizagem, nós optamos por investigar de maneira mais específica o uso do Kahoot como recurso pedagógico de revisão, considerando as demandas de uma sala de aula cada vez mais permeada por tecnologias. Esse recorte justificou-se pela necessidade de delimitar o escopo da pesquisa, possibilitando uma análise mais detida dos benefícios e dos desafios envolvidos na incorporação dessa ferramenta como recurso na prática docente. Assim, apesar das limitações identificadas ao longo da pesquisa, compreendemos que o Kahoot se configura

como um recurso que merece ser explorado e problematizado em futuras pesquisas voltadas à formação de professores e à inovação pedagógica no ensino de língua inglesa.

6. REFERÊNCIAS

ARAÚJO, F. J.; GONÇALVES, C.C.; SANTOS, C.H.A.; SILVA, C.E. *Gamificação no ensino: uma análise da plataforma Kahoot.* Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v.10.n.07. jul. 2024. ISSN – 2675 – 3375.

ARAÚJO, Thamiris Oliveira de. *Games no currículo e a (des)motivação: investigando o uso de aplicativos gamificados na aula de inglês no Ensino Médio.* Revista Vozes dos Vales – UFVJM – MG – Brasil – Nº 22 – Ano XI – 10/2022 – UFVJM – QUALIS/CAPES – LATINDEX – ISSN: 2238-6424 – www.ufvjm.edu.br/vozes.

BEZERRA, A. Antônio; COUTINHO, G. J. Diógenes. *A tecnologia como ferramenta na prática pedagógica dos professores de língua inglesa.* Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v.10.n.03.mar. 2024. ISSN - 2675 – 3375.

CANAL, P. Mônica. *Kahoot: uma maneira divertida de aprender a língua inglesa.* Universidade Federal de Santa Maria, Três de Maio, RS, 2017.

DINIZ, S. B.; VITOR, R. C. dos S.; PEREIRA, A. L. A.; PEREIRA, C. C. B.; SILVA, C. R. da. *O uso do Kahoot como ferramenta avaliativa*. Revista Interdisciplinar Encontro das Ciências | Icó-Ceará | v.2 | n.3 | p. 793 – 802 | Set-Dez | 2019.

COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR (CAPES). Portaria CAPES nº 83, de 27 de abril de 2022. Dispõe sobre o regulamento do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ed. 59, p. 33, 27 de abril de 2022.

GIL, Antônio Carlos. *Como Elaborar Projetos de Pesquisa*. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, S. E. Maria. *O uso de tecnologias digitais nas aulas de língua inglesa: importância dessas ferramentas para o aprendizado do inglês.* Universidade Federal da Paraíba, Mamanguape, PB, 2021.

MODELSKI, D. GIRAFFA, M.M. L. CASARTELLI, O. A. *Tecnologias digitais, formação docente e práticas pedagógicas.* Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil, Educ. Pesqui., São Paulo, v. 45, e180201, 2019.

MONTE MOR, W. *Sobre rupturas e expansão na visão de mundo: seguindo as pegadas e os rastros da formação crítica* In: Pessoa, R. R.; Silvestre, V.; Monte Mor, W. *Perspectivas críticas de Educação Linguística no Brasil.* 1ª ed. São Paulo, SP: Pá de Palavra – Parábola Editorial, 2018, v.1, p. 263-276.

MOREIRA, Herivelto; CALEFFE, Luiz Gonzaga. *Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador.* Rio de Janeiro, Lamparina, 2008.

SCHUCHTER, H. Lúcia. LOMBA, R. L. Maria. *Docência, profissão e formação de professores para a educação básica: reflexões e referenciais teóricos.* SciELO Preprints, disponível em: https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.4623, 2022.

VALE, Q. C. Maria. PIMENTEL, S. F. L. Maria. FERREIRA, M. Adriano. *O Uso das Tecnologias Digitais no Ensino de Inglês na Educação Básica: a percepção de professores orientadores de estágio*. V. 12. N. 3 (2020): REVISTA ANÁPOLIS DIGITAL – Dossiê: Portugal / Brasil – ISSN 2178-0722.

ZAVAM, Aurea. PAIVA, R. Ludmila. *Ferramentas digitais e formação de professores.* Educ. Tecnol. Belo Horizonte, Vol. 16, No 3, p.48-58 ,set./dez. 2011.