

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UTILIZANDO A PLATAFORMA QUIZIZZ PARA MELHORAR E ENGAJAR A APRENDIZAGEM DAS QUESTION WORDS NA AULA DE LÍNGUA INGLESA

GAMIFICATION IN EDUCATION: USING THE QUIZIZZ PLATFORM TO IMPROVE AND ENGAGE THE LEARNING OF QUESTION WORDS IN ENGLISH LANGUAGE CLASSES

Frank Lopes da Silva Apurinã¹
Inelma Paiva de Brito²
Ronnivon Paz Camurça³
Jusiany Pereira da Cunha dos Santos⁴

RESUMO: Este trabalho descreve uma experiência vivenciada em um Estágio Supervisionado, no Curso de Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas – UEA, no Centro de Estudos Superiores de Lábrea – CESLA, no qual permitiu a realização de uma pesquisa no qual foi executada no laboratório de informática de uma escola de tempo integral no Município de Lábrea - AM, na disciplina de Língua Inglesa utilizando a Plataforma Online Quizizz, com o objetivo de ajudar na fixação, no engajamento e, conseqüentemente, na aprendizagem dos alunos no domínio e assimilação das Question Words (Palavras Interrogativas), afim, de melhor suas habilidades no conteúdo da disciplina e na comunicação em inglês, e isto, através do recurso de gamificação presente na ferramenta. A pesquisa é uma abordagem qualitativa, sendo um estudo descritivo, no qual relata uma experiência vivida e os procedimentos realizados durante a execução do estágio. Os resultados obtidos ao final do estudo foram satisfatórios, pois pôde-se diagnosticar que a ferramenta tecnológica tem um potencial para tornar as aulas mais dinâmicas, interessantes e cumprir com o objetivo do estudo que, no caso seria auxiliar a aprendizagem e a fixação do conteúdo Question Words, na disciplina de Língua Inglesa.

924

Palavras-chave: Ferramenta Tecnológica. Plataforma Quizizz. Gamificação. Língua Inglesa.

ABSTRACT: This work describes an experience lived in a Supervised Internship, in the Licentiate Course in Computing, of the State University of Amazonas - UEA, in the Center for Higher Studies of Lábrea - CESLA, in which it allowed the accomplishment of a research in which it was executed in the computer lab of a full-time school in the Municipality of Lábrea - AM, in the subject of English Language using the Online Quizizz Platform, with the objective of helping in the fixation, in the engagement and, consequently, in the learning of the students in the domain and assimilation of the Question Words, in order to improve your skills in the content of the discipline and in communication in English, and this, through the gamification feature present in the tool. The research is a qualitative approach, being a descriptive study, in which it reports a lived experience and the procedures performed during the execution of the internship. The results obtained at the end of the study were satisfactory, since it was possible to diagnose that the technological tool has the potential to make the classes more dynamic, interesting and fulfill the objective of the study, which, in this case, would be to help the learning and the fixation of the content. Question Words, in the English Language course.

Keywords: Technological Tool. Quizizz Platform. Gamification. English Language.

¹Graduando do Curso de Licenciatura em Computação pela UEA.

²Graduanda do Curso de Licenciatura em computação pela UEA

³Graduando do Curso de Licenciatura em computação pela UEA.

⁴ Doutora em Educação em Ciências e Matemática, Professora Adjunta no Instituto de Educação, Agricultura e Ambiente - IEAA/UFAM.

I. INTRODUÇÃO

Vivemos em um tempo em que é conhecido por ser a “Era Digital” ou “Era da Tecnologia”, pelo fato de vivermos rodeados de recursos tecnológicos e ferramentas digitais em que o avanço da tecnologia nos proporcionou, que por sua vez, nos proporcionou mais facilidade ao acesso à informação e ao conhecimento por meio dos artefatos tecnológicos presentes, pois assim:

A expressão “era digital” se aplica à onipresença da informação como entorno simbólico e de socialização de crianças, adolescentes, jovens e adultos. É um entorno evoluído do modelo da televisão, para diferentes telas e artefatos, que ajustam interações narrativas visuais complexos (videogames, celulares, totens, tablets, etc.), ligadas pela web (LECLEC, 2015, p.3).

Esta constante evolução tecnológica tem mudado a maneira de como a educação e a aprendizagem é concebida e entregue nas instituições de ensino trazendo, conseqüentemente, benefícios aos envolvidos neste processo de ensino e aprendizagem.

“O processo tecnológico veio influenciar a vida e a cultura dos povos com o surgimento dessas tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem.” (SOUZA, 2021).

Essas tecnológicas podem ser variadas ferramentas digitais que tem por objetivo melhorar e facilitar a vida do ser humano em seu ambiente de vivencia. E o ambiente educacional não está isento a essas evoluções, visto que essas tecnologias podem ser utilizadas como poderosas ferramentas afins de engajar e tornar a aprendizagem dinâmica e eficiente. 925

Nesse sentido as novas tecnologias podem contribuir significativamente no processo de ensino-aprendizagem, a partir do momento em que oferecem acesso a uma gama de conteúdos e informações que corroboram com a educação, diversos sites, jogos, programas e aplicativos educativos, bem como ferramentas e materiais voltados para a facilitação da aquisição de conhecimento. (BORGES, SILVA, SOARES, 2022, p.7).

Assim, as ferramentas tecnológicas no ensino é um fato notório em que podemos diagnosticar que enriquece o processo de ensino e aprendizagem no ambiente escolar, pois as ferramentas digitais tornam-se eficiente, isso porque as diversas ferramentas como os aplicativos e plataformas online traz uma experiencia de aprendizagem diferente da tradicional, fazendo com que os alunos interagem com o conteúdo de uma forma dinâmica e prazerosa, o que promove o interesse e o engajamento com relação ao assunto proposto para os mesmos.

Diante desse contexto, este trabalho teve como objetivo principal utilizar uma ferramenta tecnológica digital na intenção de beneficiar na aprendizagem de alunos de uma turma do Ensino Médio na disciplina de Língua Inglesa em uma escola de tempo integral do município de Lábrea no interior do Amazonas. Com o propósito de auxiliar na aprendizagem dos alunos da turma,

no conteúdo da disciplina em que os mesmos estavam estudando, com o intuito de tornar a aula mais dinâmica e atrativa, através da gamificação presente na Plataforma Online Quizizz.

O Quizizz é uma plataforma Online de aprendizado interativo que permite criar questionários, testes e atividades de forma fácil e divertida. Ele é projetado para engajar alunos participantes por meio de competições amigáveis e recursos interativos, onde podem ser elaborar perguntas ou escolher entre uma ampla variedade de perguntas predefinidas em diferentes formatos, como múltipla escolha, verdadeiro ou falso, entre outros através do recurso de gamificação proposta pela plataforma.

Os participantes participam das atividades inserindo um código de jogo fornecido pelo instrutor, onde durante o jogo, eles respondem às perguntas em seu próprio ritmo, com o feedback instantâneo dos participantes após cada resposta.

Os elementos de gamificação presente no Quizizz, como contagem regressiva e placares em tempo real, faz com que a aprendizagem fique mais envolvente. Além disso, é possível acompanhar o progresso de cada estudante e avaliar seu desempenho por meio de relatórios detalhados. Sendo assim, os conteúdos criados para a elaboração desse estudo utilizando como ferramenta essa plataforma, foram baseados na disciplina e no assunto em que os alunos estavam estudando de acordo com o assunto ministrado na turma pela professora de Língua Inglesa.

926

A utilização da ferramenta foi aplicada no laboratório de informática da determinada escola aos alunos da turma do 3º ano 1, onde foi proposto aos alunos uma aula prática interativa na disciplina de inglês diferenciando da aula tradicional em sala, no qual a turma foi direcionada ao laboratório de informática para fazerem uso da Plataforma Online Quizizz em uma interação direta com a plataforma e em tempo real com os demais colegas de sala, demonstrando o seu aprendizado e seus conhecimentos em relação ao assunto da disciplina.

“Diante disso, as plataformas digitais se apresentam como provedoras de conhecimento, na medida em que estimula o aluno a participar ativamente do processo, permitindo a troca de saberes entre quem ensina e quem aprende.” (MAIA, JACOMELLI, BINDELA, 2022, p. 266).

Pois conforme o observado, os alunos apresentavam dificuldades na aprendizagem e na fixação do conteúdo Question Words (Palavras Interrogativas) na disciplina de Língua Inglesa. Essa dificuldade identificada era o fato de os alunos ter dificuldade em identificar e consequentemente utilizar as palavras corretas que introduzia cada tipo de pergunta e/ou frase interrogativa, o que resultava na confusão e imprecisão na comunicação oral e escrita em inglês.

Analisando e estudando essa problemática, surgiu o questionamento. Como podemos auxiliar os alunos na fixação e no domínio das Question Words utilizando uma ferramenta tecnológica digital e melhorar de uma forma engajadora suas habilidades nas atividades de comunicação em inglês?

Assim, tendo como os objetivos de distinguir as Palavras Interrogativas para cada tipo de pergunta, especificando-as os termos para obter as informações solicitada em inglês; e revisar as palavras das Question Words para fixar o aprendizado enfatizando a importância em introduzir o termo correto para cada tipo de pergunta quando solicita-se uma informação específica em inglês.

A pesquisa foi realizada no laboratório de informática da escola utilizando a Plataforma Online Quizizz no intuito de trazer dinamismo para as aulas de inglês no assunto em que a turma estava estudando, engajando na aprendizagem dos mesmos, tornando-o a aprendizagem interativa e atrativa através da gamificação, fazendo com que os alunos aprendessem e interagissem com os assuntos estudados em sala de aula dentro da plataforma.

Este trabalho está organizado em cinco seções, contando com esta introdução, onde tem uma breve abordagem sobre as ferramentas digitais presentes, e como elas contribuem na aprendizagem como ferramentas pedagógicas, juntamente com assunto referida a esta pesquisa. Na segunda seção, podemos encontrar a revisão de literatura tratando-se do estágio com pesquisa no curso de licenciatura em computação, uma abordagem sobre a gamificação presente nas ferramentas digitais e alguns benefícios que ela traz ao âmbito educacional, em seguida, os trabalhos relacionados referentes aos assuntos desta pesquisa. Na terceira seção é apresentada os materiais e métodos utilizados neste trabalho, justamente com a escola onde foi realizado este estudo. Na quarta seção são apresentados as discussões e os resultados obtidos. Por fim, na quinta seção são as conclusões e as referências utilizadas neste trabalho.

REVISÃO DE LITERATURA

Esta seção de revisão de literatura teve como objetivo fornecer uma busca que contribui em uma visão crítica e abrangente de estudos e pesquisas sobre a estratégia do estágio com pesquisa, o entendimento dos benefícios do uso da gamificação no contexto educacional, e o uso da Ferramenta Online Quizizz de gamificação como ferramenta pedagógica na aprendizagem. Serão discutidos os principais conceitos relacionados à gamificação existentes nas ferramentas digitais, como também as suas potencialidades para a educação, assim como os trabalhos

relacionados a aplicação da Plataforma Quizizz como gamificação no ambiente de aprendizagem.

2.1 Referencial Teórico Sobre o Estágio Supervisionado

O estágio supervisionado é uma experiência importante para todo o formando que um dia irá exercer a docência, pois é o estágio que proporciona a oportunidade de colocar em prática as teorias, e desenvolver as suas habilidades e técnicas aprendidas durante a sua formação acadêmica, segundo Zabalza (2014, p. 189), “Por isso, o estágio é tão importante na aprendizagem universitária: porque permite transformar em ações práticas o que se assimilou como experiência mental (a teoria) e transformar em teoria o que foi vivenciado como prática.”

Assim, a etapa de estágio emerge como uma tática amplamente empregada no processo de capacitação de educadores, pois viabiliza a aplicação prática dos conhecimentos teóricos assimilados em sala de aula.

Isso possibilita uma imersão mais profunda em desafios educacionais concretos e a exploração de resoluções através de uma abordagem embasada na ciência, com isso, é essencial enfatizar a importância do estágio embasado em pesquisa para o desenvolvimento do professor como alguém reflexivo e investigativo, ao mesmo tempo em que estimula a sinergia entre teoria e prática.

928

O estágio supervisionado do curso de Licenciatura em Computação tem os seus objetivos de levar o aluno/estagiário a observar e viver uma supervisão direta da prática de um professor em sala de aula, é o que consta no Art. 28 do Regulamento de Estágio de 2018:

Art. 28. A Supervisão do Estágio dar-se-á sob as formas, direta e semidireta, considerando as etapas distintas do Estágio. § 1º. Entende-se por Supervisão Direta o acompanhamento contínuo das atividades de campo executadas pelo estagiário no decorrer de todo o processo de estágio, devendo ser assegurado ao estagiário acompanhamento que lhe possibilite o desenvolvimento seguro e eficaz do processo de estágio. Considerando ainda que, o estágio terá obrigatoriamente o acompanhamento contínuo de um professor da área pedagógica e outro da área específica da computação para a eficácia do processo formativo do estagiário. (Reg. de Est., p.8, 2018).

Pois diante disto o mesmo adquirirá experiências e será capaz de colocar em prática o trabalho de um professor formado e capacitado em sala se adequando a situação escolar diante de si contribuindo com o seu conhecimento obtido em sua formação. Pois é a intenção de formar o professor capaz de compreender e atuar na realidade educacional, propondo novas alternativas pedagógicas a partir das práxis de Estágio Supervisionado na Educação Básica e Técnica.

Dessa forma, o estágio torna-se uma ferramenta que contribui para a formação do docente, fazendo com que o mesmo conheça o ambiente educacional, e assim, desenvolva estratégias para lidar com os possíveis desafios presente no seu ambiente de atuação.

2.2 A Gamificação Presente nas Ferramentas Digitais

A gamificação, presente nas ferramentas digitais, é uma estratégia que utiliza elementos e mecânicas de jogos para engajar e motivar os usuários, a ideia por trás da gamificação é aproveitar os princípios que tornam os jogos tão envolventes e aplicá-los em diferentes áreas, como educação, negócios e saúde.

Costa, et al. (2018, p. 1233), afirmam que, “Os jogos digitais possuem diversos métodos de engajar e motivar o jogador a completar o seu objetivo; a gamificação busca então abordar esses métodos e aplica-los em situações do cotidiano.”

Nas ferramentas digitais, a gamificação incorporam alguns elementos tornando-os mais atrativas e interativas, e isso inclui os elementos como pontuações, desafios, recompensas, rankings e avatares, na intenção de estimular os usuários a participar ativamente e a se dedicarem às atividades propostas.

Com isso, quando a gamificação é utilizada de uma forma estratégica para uma determinada proposta surgem diversos benefícios como o aumento do engajamento, a promoção da aprendizagem, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades. Quando uma determinada tarefa torna-se algo desafiador para uma organização ou pessoa trazendo uma recompensa ao final da tarefa ou processo, as pessoas tendem a se sentir mais motivadas a participar e completar as atividades.

É o que os autores Bezerra e Mozzato (2021, p. 24-25) concluem, “Portanto, conclui-se que a gamificação, quando bem implementada e trabalhada, enaltece o sentimento de pertencimento dos trabalhadores na organização, aumentando a motivação e o engajamento e, por consequência, traz ganhos organizacionais.”

Portanto, a gamificação presente nas ferramentas digitais, aplicada de forma adequada podem se tornar poderosas estratégias influenciando positivamente em variados setores na intenção de aumentar o envolvimento, a participação e promoção da aprendizagem fazendo com que tarefas simples se tornem em experiências empolgantes e impactantes.

2.3 A Gamificação na Educação

A utilização da gamificação na educação traz diversas vantagens, pois ela estimula a participação ativa dos alunos, já que os desafios e recompensas os incentivam a se envolverem mais profundamente com o conteúdo que estão sendo estudados. Além disso, as ferramentas e aplicações que são destinadas para esse propósito fornece uma competição saudável para os alunos podendo aumentar o interesse pelo aprendizado e impulsionar o esforço para melhorar em seus desempenhos.

Além disso, o uso da gamificação se tornou uma estratégia inovadora que busca transformar a forma como os alunos interagem com o conhecimento, aproveitando os elementos cativantes dos jogos, essa abordagem torna o aprendizado mais envolvente, motivador e eficaz, ao mesmo tempo em que desenvolve suas habilidades tornando-os protagonistas na aprendizagem.

Vasconcelos e Almeida (2023), discorrem que:

Afinal, por meio da gamificação, o aluno tornar-se protagonista e autônomo em seu processo de aprendizagem, ele deixa de apenas receber as informações, como há tanto foi feito em nossas escolas, agora, o estudante é participante, atuante e colaborador de todo o processo de aprendizagem e de desenvolvimento interacional. (Vasconcelos, Almeida, 2023, p. 18).

930

A aplicação da gamificação no ambiente escolar também promove o desenvolvimento nas habilidades dos alunos, pois os alunos frequentemente enfrentam situações desafiadoras nos jogos que requerem que eles apliquem seus conhecimentos de forma prática nas resoluções dos problemas, e nas tomadas de decisões, é o que fortalece sua compreensão e aplicação ao conteúdo. Ao incorporar os elementos e as mecânicas dos jogos no contexto educacional como os desafios, as recompensas, a progressão de níveis e feedback constante, a experiência de aprendizagem nos alunos torna-se mais atrativas e interessante, objetivando no aumento do engajamento e na motivação da aprendizagem desses indivíduos.

Sendo assim, Cotta, Tomás et al. (2018) fortalecem essa ideia ao afirmarem que:

A Gamificação surge como uma proposta educacional de abordagem multimodal que visa fortalecer o processo de aprendizagem, pretendendo despertar o interesse, a curiosidade e a participação nos indivíduos, e ainda utilizar elementos modernos e prazerosos para a realização de tarefas e a conquista de objetivos. (Cotta, Tomás et al. 2018, p. 23).

No entanto, diante dessa proposta utilizável é importante destacar que nessa estratégia de ensino deve haver cuidados a serem tomados quanto ao planejamento, pois ela deve ser alinhada aos objetivos do aprendizado e ser integrada de maneira significativa, não sendo apenas

uma mera distração para os alunos. É necessário considerar também, as necessidades individuais de cada aluno, para que a abordagem seja inclusiva e atenda a uma variedade de estilos de aprendizado.

Trabalhos Relacionados

A utilização da Plataforma Digital Quizizz no ambiente educacional como ferramenta pedagógica tem sido algo bastante relevante, principalmente pelo fato da temática gamificação da ferramenta para avaliação da aprendizagem e a utilização como ferramenta engajadora e interativa para a aprendizagem de conteúdos em diversas áreas de conhecimentos. Com base nisso, essa revisão de literatura sobre a Plataforma Quizizz como ferramenta digital pedagógica apresenta algumas pesquisas científicas de trabalhos relacionados que utilizaram essa tecnologia como ferramenta facilitadora na disciplina de Língua Inglesa. As pesquisas abaixo serviram de embasamento para fundamentar este presente trabalho.

No trabalho de Dantas e Lima (2019), intitulado “*O uso do Quizizz para a Avaliação da Aprendizagem de Inglês sob a Perspectivos Alunos*”, é uma pesquisa que tem como objetivo analisar a Plataforma Online Quizizz por meio das percepções dos alunos do ensino médio integrado em relação ao uso dessa tecnologia digital em sala de aula como uma ferramenta de avaliação da aprendizagem na disciplina de inglês. A utilização da ferramenta digital tecnológica foi durante o primeiro bimestre de aula, e após a utilização dos alunos, os autores elaboraram um questionário aos mesmos, onde de 132 alunos matriculados, 82 responderam, assim, ficando concluído que a utilização da ferramenta teve diversos feedbacks positivos, sendo até recomendável para a utilização em outras disciplinas.

No trabalho de Braz (2022), intitulado “*Tecnologias da Informação e da Comunicação (tics) na Aprendizagem do Estudante: Experiência com o Jogo Quizizz*”, o autor fala sobre as tecnologias de informação e comunicação presente na educação, dando ênfase a Plataforma Quizizz no ambiente educacional. O objetivo principal da pesquisa foi compreender como a utilização do jogo Quizizz na educação técnica contribuiu no ensino-aprendizagem dos alunos de nível médio. Onde foi aplicado alguns questionários para a coleta de dados e, posteriormente, após a análise desses questionários, foram escolhidos alguns alunos para participar de uma entrevista-narrativa, sendo essa, a técnica principal de coleta de dados da pesquisa. Portanto, como resultado, foi percebido que a aplicação do jogo Quizizz, tendo o professor como mediador em sala de aula, auxiliou significativamente para o processo de aprendizagem, por meio de

processos interativos de competição e colaboração, contribuindo para o desenvolvimento pessoal dos estudantes.

No trabalho de Sousa, Uchoa e Araújo (2022), intitulado “*Kahoot! & Quizizz: Um Estudo de Caso Sobre o Potencial de dois RED no Aprendizado de Inglês*”, neste estudo de caso os autores utilizaram dois recursos educacionais digitais no intuito de propor as atividades com traços de gamificação em um ambiente de sala de aula remota, afim de promover o engajamento e um maior interesse nas aulas de Língua Inglesa. O estudo analisou a percepção dos estudantes sobre o impacto das ferramentas Kahoot! e Quizizz no ensino e na aprendizagem das disciplinas de Inglês. Onde foi proposto algumas atividades com essas ferramentas na modalidade remota. A partir disso, foi elaborado um formulário on-line para que os alunos regularmente matriculados que utilizaram as plataformas expressassem suas opiniões a respeito. Os resultados foram obtidos através das respostas de alguns educandos na qual reconheceram a importância dessas ferramentas para melhorar o aprendizado e nas revisões de questões, obtendo assim, um feedback positivo quanto a prática pedagógica adotada através dessas duas plataformas digitais.

MATERIAIS E MÉTODOS

Esta seção apresenta de forma detalhada as informações sobre os materiais e métodos utilizados durante a pesquisa na etapa de observação e coparticipação realizada no estágio supervisionado no ensino médio, do curso de Licenciatura em Computação, no qual possibilitou a apresentação dos resultados obtidos.

Pois conforme o observado, os alunos apresentavam dificuldades na aprendizagem e na fixação do assunto Question Words (Palavras Interrogativas) na disciplina de Língua Inglesa. Diante disso, sabendo que as ferramentas digitais são benéficas e podem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas para auxiliar na aprendizagem, viu-se necessário a elaboração de uma estratégia na intenção de engajar a aprendizagem dos mesmos e, conseqüentemente, sancionar tal dificuldade através de uma ferramenta digital pedagógica.

Esta presente pesquisa é um estudo descritivo, onde descreve uma experiência vivida tendo os participantes envolvidos ativamente na pesquisa, salientando as práticas realizadas no estágio supervisionado na instituição. Tendo uma abordagem qualitativa quanto ao tratamento e coleta dos dados, em que ao findar da experiência, pôde-se obter o feedback a respeito do estudo em questão, tendo os resultados finais analisados e expostos no trabalho final.

O estágio com pesquisa foi realizado em uma escola de tempo integral, localizada no município de Lábrea, região sul do Amazonas. A determinada instituição de ensino era bem ampla e estruturada o suficiente para o desenvolvimento do estudo.

Figura 1: Faixada da escola CETI



Fonte: Acervo do Autor (2023)

Desta forma, foram utilizados alguns materiais e recursos tecnológicos para o estudo tais como, o laboratório de informática da escola, onde concentrava-se o número de 30 (trinta) máquinas, Smartphones, um projetor de imagem, uma caixa de som, um Notebook, a internet disponível do laboratório de informática e a Plataforma Online Quizizz.

Os passos realizados no laboratório de informática foram realizados nos seguintes procedimentos: em primeiro momento foi feito o teste de acesso e velocidade da internet, em seguida foi feita a organização do som para as atividades de áudio e o projetor de imagem para a apresentação da interface do ambiente, juntamente com os rankings de cada aluno. Por fim, foram preparados as URLs para acesso ao ambiente online da plataforma por meio de um link de acesso e um QRcode para acesso rápido por escaneamento pelo smartphone dos alunos.

A proposta do estudo estava centrada em utilizar a Plataforma Online Quizizz como uma ferramenta pedagógica aos alunos da turma do 3º ano 1 do ensino médio. Sendo assim, os 18 (dezoito) alunos presentes na turma foram alocados no laboratório de informática onde foi disponibilizado para os mesmos as URLs (Endereço Eletrônico), onde eles digitaram o endereço

no navegador do computador e outros utilizaram os seus smartphones acessando através do QRcode pela câmera do celular.

Figura 2 – Laboratório de Informática

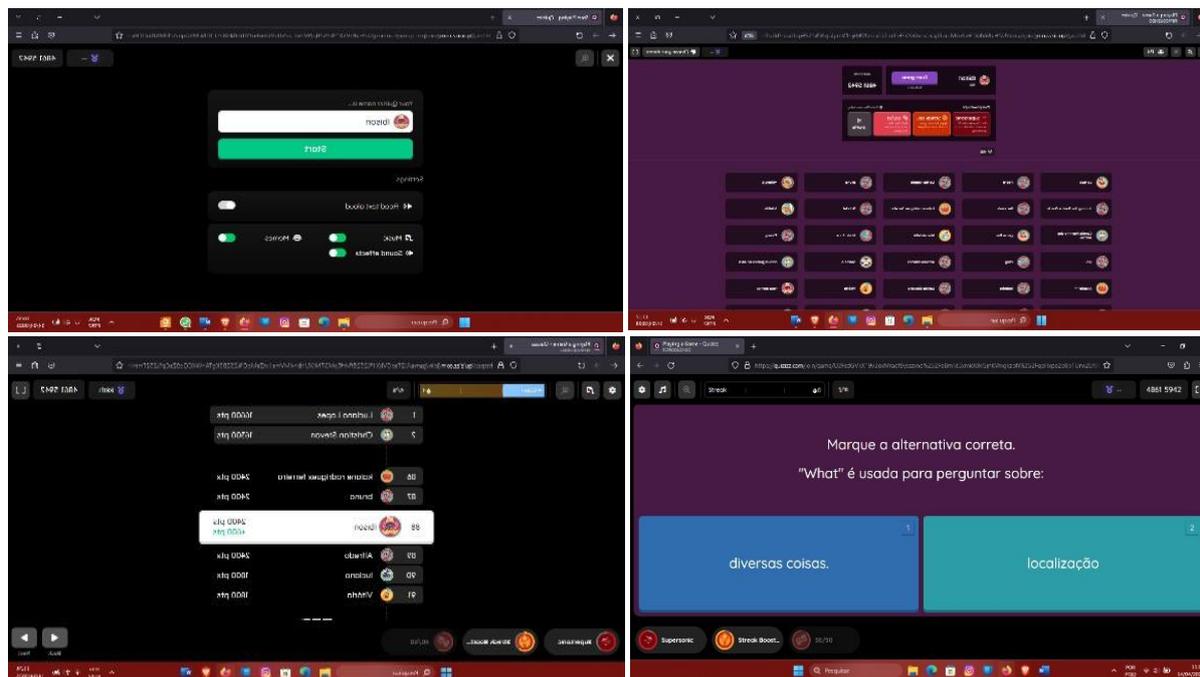


Fonte: Acervo do Autor (2023)

Conseguimos juntar todos os alunos participantes no ambiente criado na Plataforma com o conteúdo e as questões referente ao assunto que os mesmos estavam estudando na disciplina de inglês (Question Words – Palavras interrogativas). Dentro da Plataforma os alunos fizeram os seus cadastrados com nome, pois ao decorrer das questões de perguntas e escolhas o jogo apresentava o ranking dos participantes, para cada questão havia um limite de tempo para os alunos responderem, caso não respondessem à pergunta após o termino do tempo, a questão passaria automaticamente sem resposta.

Além das questões de perguntas e escolhas, tinham também algumas questões em áudio, no intuito de treinar a precisão de escuta dos alunos em inglês. Com isso, ao mesmo tempo que eles iam jogando, iam também aprendendo e revisando os assuntos vistos nas aulas de inglês de uma forma, interativa, dinâmica e engajadora.

Figura 03: Ambiente de aprendizagem - Interfaces da Plataforma Quizizz



Fonte: Imagem do acervo do autor (2023)

A coleta de dados referente ao estudo foi realizada por meio de um questionário com os (cinco) questões objetivas para avaliar a aplicação deste estudo, a Plataforma utilizada, onde os alunos foram convidados para avaliar a qualidade e a eficácia da ferramenta utilizada neste estudo, dando atenção principal para a Plataforma Online Quizizz como uma ferramenta pedagógica no engajamento. Bem como, discutir como a plataforma pode contribuir como uma ferramenta para criar conteúdo avaliativos para a professora utilizar e avaliar e engajar a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos, tornando as aulas de inglês dinâmica, diferenciando das aulas realizadas apenas em sala.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para a obtenção e análise dos resultados foi realizado as coletas de dados através da elaboração de um questionário no qual foi entregue aos alunos participantes (Turma do 3º ano 1) após o termino da pesquisa, onde eles responderam apresentando assim, os resultados abaixo.

O questionário elaborado tem uma avaliação quantitativa expressando a opinião dos participantes sobre o estudo em questão utilizando a Plataforma Online Quizizz na disciplina de Língua Inglesa no laboratório de informática.

As questões foram elaboradas pensando na avaliação dos participantes, sendo 18 (Dezoito) participantes no total sobre a percepção e/ou opinião em relação as suas experiências nesse estudo utilizando a Plataforma como Ferramenta Pedagógica na aprendizagem das Question Words. A Tabela 01 mostra a descrição das perguntas do questionário aplicado para coletas dos resultados.

Tabela 01 - Questionário referente a utilização da Plataforma Quizizz como Ferramenta Pedagógica

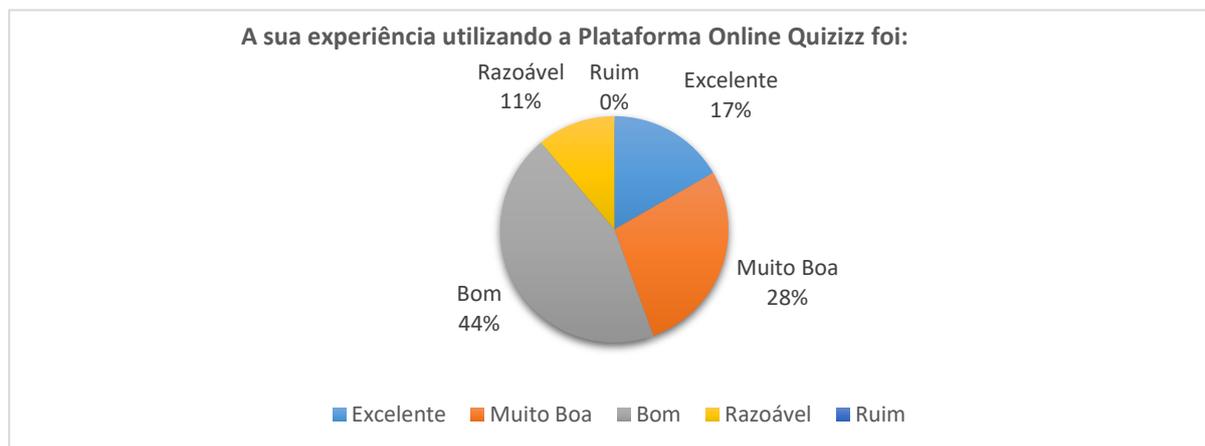
| Descrição | Excelente | Muito Boa | Bom | Razoável | Ruim |
|---|-----------|-----------|-----|----------|------|
| A sua experiência utilizando a Plataforma Online Quizizz foi: | | | | | |
| Como foi a sua compreensão das Question Words com o auxílio da Plataforma Quizizz? | | | | | |
| O que você acharia se a professora utilizasse essa Ferramenta Tecnológica Pedagógica nas aulas? | | | | | |
| Essa Plataforma como uma Ferramenta Pedagógica para tornar as aulas mais interessante e dinâmica é: | | | | | |
| Se essas Ferramentas Tecnológicas fossem aplicadas nas salas para melhorar seus estudos o que você acharia? | | | | | |

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

A computação dos resultados foram obtidos através do programa M.S. Excel 2021, no qual gerou os gráficos que mostram em porcentagem as respostas das avaliações. Os gráficos abaixo, mostram o resultado da avaliação segundo o questionário:

936

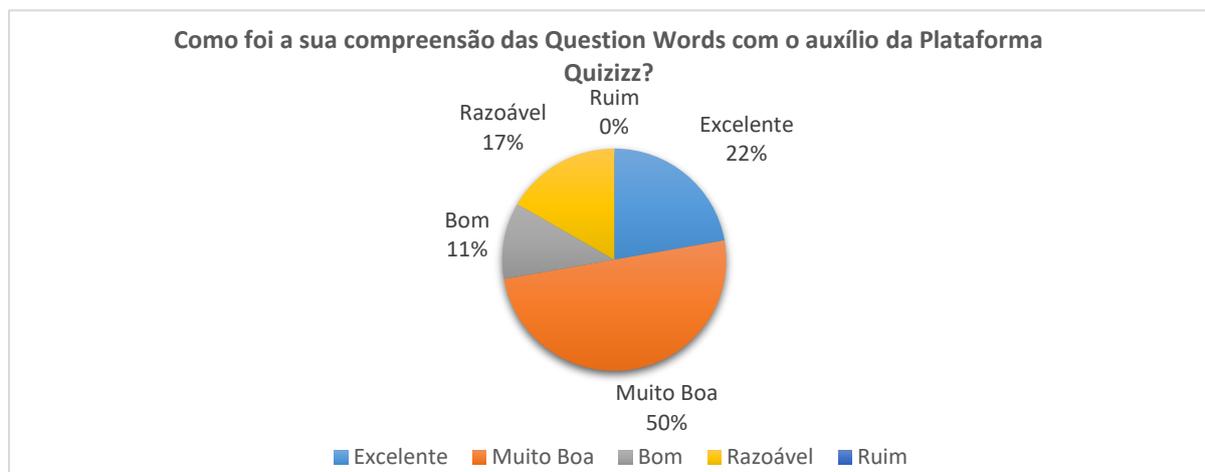
Gráfico 01: Opinião dos alunos em relação a sua experiência utilizando a Plataforma Quizizz.



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

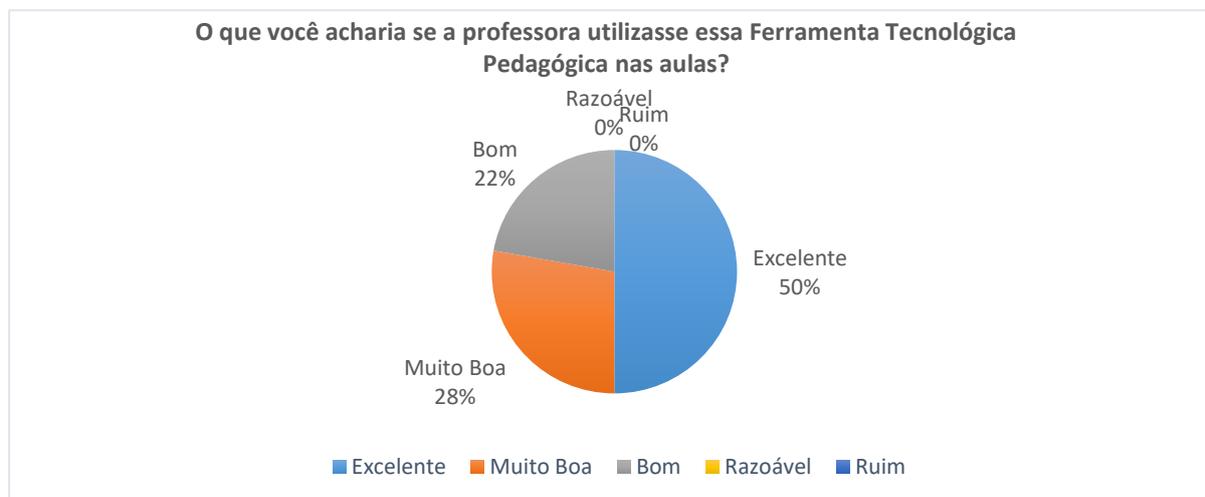
No gráfico 01, é possível notar que a maioria dos alunos responderam positivamente quanto a usabilidade da Plataforma, e isso, justamente pelo fato da Plataforma ser simples e objetiva na sua proposta.

Gráfico 02: Opinião dos alunos quanto a sua compreensão das Question Words com o auxílio da Plataforma.
Fonte: Elaborado pelo autor (2023)



No gráfico 02, é apresentado os resultados sobre como os alunos compreenderam o assunto que eles estavam estudando, diante das atividades criadas na Plataforma.

Gráfico 03: Opinião referente a ideia de utilizar a Ferramenta outras vezes durante as aulas.

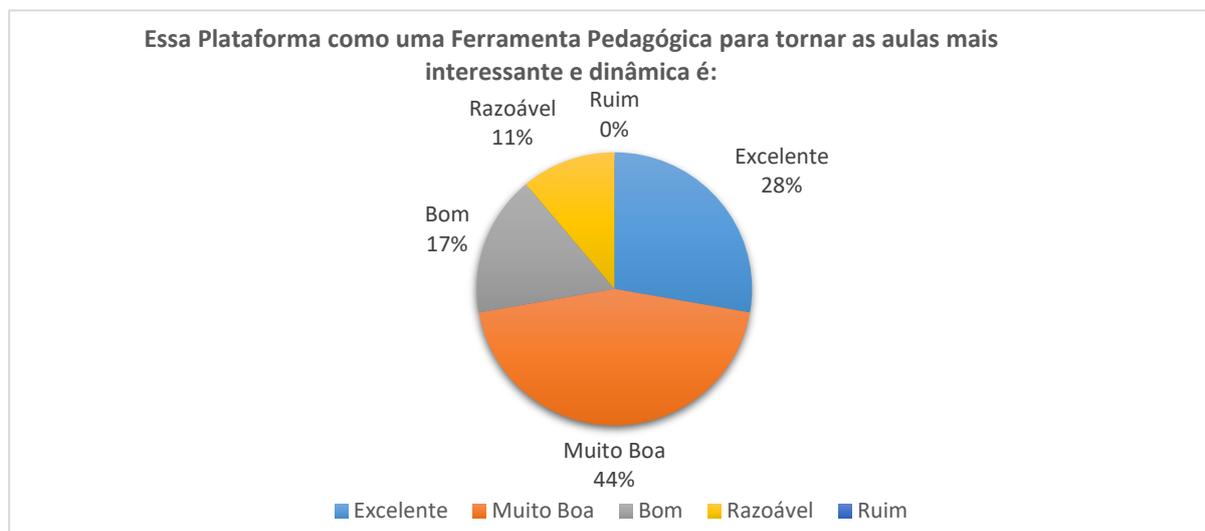


Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

No gráfico 03, foi perguntado aos alunos sobre o que eles achariam se a professora fizesse o uso dessa ferramenta mais vezes durante as aulas de inglês. Onde os alunos responderam positivamente a ideia dessa questão.

Gráfico 04: Respostas dos alunos sobre a Plataforma Quizizz como uma ferramenta pedagógica para tornar as aulas mais interessante e dinâmica.

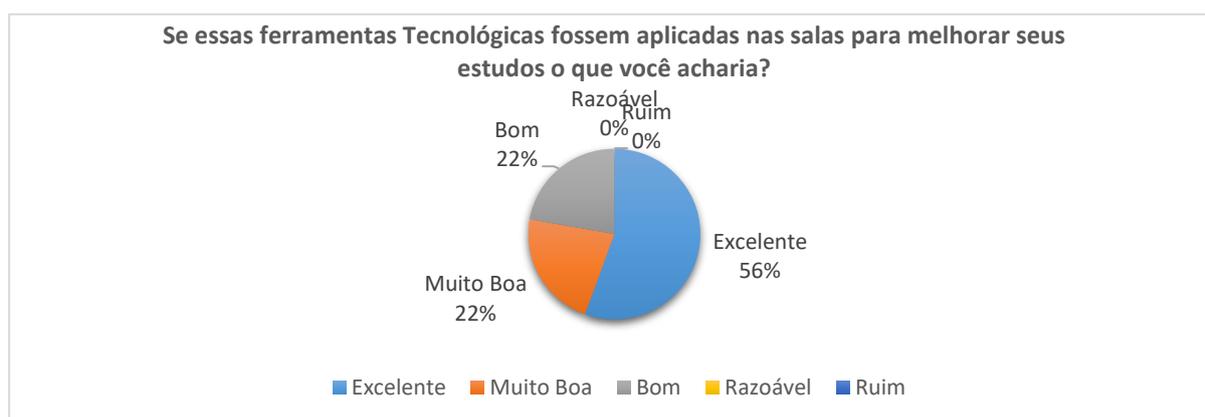
Fonte: Elaborado pelo autor (2023)



No gráfico 04, é a opinião dos alunos sobre o quão boa essa Plataforma é, para tornar uma aula mais dinâmica e interessante. Obtendo um feedback positivo dos alunos, e isso, seja pelo fato da gamificação presente na Plataforma, pois tornou a aprendizagem mais envolvente e divertida.

Gráfico 05: Respostas sobre a aplicação das ferramentas tecnológicas nas aulas para engajar os estudos.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)



Por fim, no gráfico 05, os alunos foram perguntados sobre o que eles achariam se essas ferramentas tecnológicas em um modo geral no estilo dessa Plataforma fossem utilizadas nas salas de aulas, para promover uma aula mais interativa e dinâmica através da gamificação. Tendo assim, por mais uma vez, um feedback positivo nas respostas.

Sendo assim, conforme os resultados obtidos neste estudo foi possível perceber que a Plataforma Quizizz utilizada como uma ferramenta pedagógica obteve ótimos resultados em todas as questões, não tendo respostas como “Ruim” para os alunos, pois a dificuldade maior de alguns estava concentrada na compreensão pessoal do assunto Question Words. Tendo assim, como respostas mais baixas o “Razoável” em algumas respostas, mas como pudemos observar era justamente pelo fato de alguns ter uma certa dificuldade em interagir na Plataforma, e suas dificuldades no assunto da disciplina e talvez o desinteresse de alguns. Contudo, diante de todos os resultados a Plataforma como ferramenta pedagógica obteve resultados positivos, podendo assim, ser utilizada para beneficiar no processo de ensino e aprendizagem despertando o interesse dos alunos, engajando e tornando as aulas mais dinâmica e interativa.

DISCUSSÕES

Como já abordado em outros momentos, a utilização de ferramentas tecnológicas digitais pode sim servir como ferramentas pedagógicas para auxiliar na aprendizagem dos alunos, e isso em qualquer área de ensino e aprendizagem, desde que seja utilizado de forma correta na intenção de beneficiar o sujeito em questão.

Assim, a forma de ensinar e aprender podem ser beneficiados por essas tecnologias, como por exemplo, a Internet, que traz uma diversidade de informações, mídias e softwares, que auxiliam nessa aprendizagem. Tendo em vista que a utilização das ferramentas tecnológicas no processo de ensino, é cada vez mais necessária, pois torna a aula mais atrativa, proporcionando aos alunos uma forma diferenciada de ensino. (BINDELA, JACOMELLI, MAIA, 2022, p. 293).

Sendo assim, segundo a avaliação dos participantes, foi possível diagnosticar que a Plataforma Online Quizizz como uma ferramenta na disciplina de inglês, obteve um feedback positivo. A professora regente da disciplina também demonstrou muita satisfação ao decorrer da aplicação da pesquisa, pois pudemos perceber o entusiasmo e interesse dos alunos em utilizar e conhecer a Plataforma e como funcionava a sua dinâmica, inclusive a professora comentou que iria utilizar a ferramenta para fazer uma avaliação e uma dinâmica com os alunos.

Com isso, foi possível diagnosticar a possibilidade dessa ferramenta ser utilizada quantas vezes possíveis para tornar as aulas dinâmicas engajando na aprendizagem e também podendo ser utilizado como uma ferramenta de avaliação dos alunos.

Acreditamos que há possibilidades dessa plataforma dar resultados mais concretos e precisos sendo aplicadas nestes moldes em qualquer outras disciplinas, no entanto, vale ressaltar que para a utilização dessa ferramenta requer a atenção para alguns requisitos importantes pois,

a Plataforma é de modo Online, e sendo assim, para acessá-la é necessário uma boa conectividade com a internet, e para uma boa eficácia da Plataforma ser utilizada como uma ferramenta pedagógica é necessário um preparo antecipado, e que o instrutor conheça bem a ferramenta a ser utilizada.

CONCLUSÃO

Portanto, diante desta pesquisa conclui-se que a Plataforma Quizizz, como uma ferramenta pedagógica pode ser útil e proveitosa para o processo de aprendizagem na disciplina de Inglês, na medida que ela pode ser utilizada para proporcionar uma experiência mais dinâmica e interativa para os alunos através da gamificação proposta na Plataforma, trazendo assim um dinamismo e um engajamento maior para os alunos. Os resultados obtidos mostraram que a tecnologia presente pode ser eficaz se comparado com os métodos tradicionais de ensino que é realizado apenas nas salas de aulas, mas é importante destacar que ao utilizar a plataforma com outras turmas, disciplinas e participantes os resultados podem variar muito, de acordo com o tipo de alunos participantes, pois cada um deles tem opiniões e reações diferentes diante desses contextos tecnológicos quando é relacionado a educação e aprendizagem. Além do mais, é necessário considerar a preparação antecipada para utilizar essas metodologias com a turma, para garantir que a aplicação dessas ferramentas ocorra nos conformes. Em suma, este estudo contribuiu para o avanço do conhecimento na área sobre os benefícios da utilização da Plataforma Online Quizizz no ensino e aprendizagem da Língua Inglesa, e também ter uma percepção dos alunos em relação à utilização da tecnologia como ferramentas para auxiliar na aprendizagem em sala de aula.

940

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ZABALZA, Miguel A. **O estágio e as práticas em contextos profissionais na formação universitária** / Miguel A. Zabalza – 1. Ed. – São Paulo: Cortez, 2014.

BRAZ, Deivyson Pablo Alencar et al. **Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICS) na aprendizagem do estudante: experiência com o Jogo Quizizz.** 2022.

BEZERRA, Mariany Alves; MOZZATO, Anelise Rebelato. **Gamificação nas organizações: uma revisão de literatura.** Revista UFG, v. 21, 2021.

BINDELA, E. M. F.; JACOMELLI, M. K.; DEGANUTTI MAIA, M. S. **Ferramentas Tecnológicas como Fomentadoras do Processo de Ensino - Aprendizagem nos Alunos do Ensino Médio.** Revena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, [S. l.], v. 4, p. 292-304, 2022.

Disponível em: <https://reben.emnuvens.com.br/revista/article/view/61>. Acesso em: 26 ago. 2023.

COSTA, Daniel Leite et al. Revisão bibliográfica dos aspectos e métodos componentes da gamificação na educação. *Feedback*, v. 10, n. 1, p. 6, 2018.

COTTA ORLANDI, Tomás Roberto et al. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. *Biblios*, n. 70, p. 17-30, 2018.

DANTAS, Sabrina Guedes Miranda; DE CARVALHO LIMA, Samuel. O uso do Quizizz para a avaliação da aprendizagem de inglês sob a perspectiva dos alunos. *Revista Língua&Literatura*, v. 21, n. 38, p. 82-98, 2019.

DEGANUTTI MAIA, M. S.; JACOMELLI, M. K.; FERREIRA BINDELA, E. M. O Uso das Plataformas Digitais como Promovedoras no Ensino e Aprendizagem do Ensino Médio. *Rebena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem*, [S. l.], v. 4, p. 265-273, 2022. Disponível em: <https://reben.emnuvens.com.br/revista/article/view/62>. Acesso em: 25 ago. 2023.

FARIAS DE SOUSA, K.; PINHEIRO UCHOA, M. L.; SILVA ARAÚJO, N. M. Kahoot! & Quizizz: um estudo de caso sobre o potencial de dois RED no aprendizado de inglês. *LínguaTec*, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 102-124, 2022. DOI: 10.35819/linguatec.v7.n1.5848. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/LinguaTec/article/view/5848>. Acesso em: 25 ago. 2023.

RESOLUÇÃO 05/2018-CONAD-CESIT/UEA. APÊNDICE A: REGULAMENTO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO, Governo do Estado do Amazonas. 2018.

VASCONCELOS, Nancy Moreira; DE ALMEIDA REZENDE, Rita de Cássia; KOHLSANTOS, Priscila. Gamificação—uma possibilidade de engajamento e protagonismo dos estudantes. *Revista JRG de Estudos Acadêmicos*, v. 6, n. 12, p. 09-20, 2023.